

「패러사이트 T を

주·제우미디어

料州印 게이머가 선택한 차세대 종합보험

# 독점 기사제휴

#### 哥哥

데드 오어 얼라야

철건3

이브 더 로스트 원

ARC OHOTTIOI &

리얼바우트 아랑전설2

### 导型

- ▶ 예쁜 여자친구(?) 등장!! 스퀘어의 「브레이브 펜서」
- ▶소니의 신 장르 개척의지 담긴 「더블 캐스트」
- ▶ 또다른 공포가 밀려온다 [집 피어]
- ▶ 세가의 초강력 SRPG 등장 「밧켄 로더
- ▶ 또다시 돌아온 초화려 격투 액션 「스타 글래디에이터2」

특별 부록/심체 공략 CT

「리얼바우트 아당전선2」



정가 6,500원

이보다좋을 순없다!! 「패러사이트이브」 완벽 공약

게임에 대해 자신이 없으십니까? 아니면 PC 통신 왕초보세요?

01410 인포샵 챔프에서는 게임과 통신에 대한 모든 질문을 대답해 드립니다!!



접속 방법 : ATDT 01410→ CHAMP 게임에 관한 모든 질문을 답변해 드립니다!

★ 비디오 게임: 11번 게임챔프로 접속 후 1번 게임챔프 접속→ 22. 질문이요??

★ PC게임: 11번 게임챔프로 접속 후 2번 PC 챔프 접속 → 22. 질문 받아요!!



#### 게임챔프 독자를 위한 특 별 시 은 권

#### 유효기간: '98년 8월 31일까지

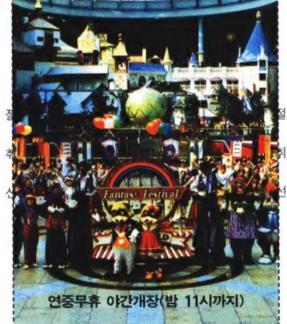
#### (자유이용권) 이용시간(09:30~23:00)

구분	청삼가	할인가
어른	₩ 22,000	w 18,000
중고생	₩ 18,000 <b>-</b>	₩ 14,000
이런이	₩ 13,000	₩ 10,000

본권을 가지고 오시면 롯데워드 어드맨쳐 · 매작야일렌드 · 민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 <mark>자유이용권</mark>을 할안하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
- 주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
- (장소: 어드벤처, 매직이일랜드, 안내데스크)





## 게임챔프 독자를 위한

#### 유효기간: '98년 8월 31일까지 -

#### (이간 자유이용권) 이용시간(17:00~23:00)

구분	정상가	할인가
어른	₩ 14,000	₩ 11,000
중고생	₩ 12,000 ·	₩ 8,000
어린이	₩ 9,000	₩ 7,000

본권을 가지고 오시면 롯데일드 어트벤처 · 매작아일랜드 · 민속박물관 임장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 <mark>야간 자유이용권</mark>을 함인 하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
- 주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
- (참소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)



## anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE







사쿠라대전 I 벽시계 ₩ 15.500

도카메키 머그컵 ₩ 12,000



에반메리온 컬렉션 ₩ 10,000









도카메키 캔 박스 ₩ 12,000

센티멘탈 그래프티 ₩9,500

각종 트레이딩 카드

<b>☎</b> निर्मे स	
• 절권 3 머그컵	₩12,000
• 도케메키 금박 은박 트윈 글라스	₩15,500
★ 각종 캐릭터 저금통	
▼ 직소퍼즐(1○8파스)	₩15,000
★ T셔츠(도키메키)	₩12,000
★ 키 홀덕(휘규어)	
• 도키메키 보이스 메모	₩12,000
• 초코보 던전	₩4,200
• 칠권 3	₩3,800
• 사쿠라 대전	₩3,000
• K.O.F 97 하드	₩6,500
• K.O.F 97 마스코트	₩2,800
• 센티멘탈 그래프티	₩4,200
• 에반게리온	₩2,800
₩ 각종 트레이딩카드	₩4,000~

• 피어캐롯트

도 가조 ㅋ

- 기동전사건담
- 사쿠라대전
- 드레곤볼 GT
- 에반게리온-극장판, 게임용
- 슈퍼마리오
- 노엘-라네쥬
- 남코 오피셜
- 이브-더 로스트워
- 진 여신전쟁
- 트레곤 퀘스트
- ₩ 각종 포스터 **\1,000~4,000**
- ▼ 포켓 몬스터 행커치프
- ★ 각종 캐릭터 휘규어 연형

₩5,000~

그의다수 보유하고 있으며 매주 신작이 임하됩니다.





■ 수입원/ 토마토 클럽 02)326-3705 ■ 충판매원/ 어뮤즈 멘트 콜렉션 02)323-5171 ※체인점문의 환영







U 방점 Open!

대 방점 오픈 기념으로 구대 고객께 애본 캐릭터인형을 드립니다

대방역

영등포 노향진 공군회관 성남중고 해군본부 사거리 버스정류장 육교 강남중학교

대방역 4번 출구 버스 121, 124, 98, 145번 육교에서 하차 PS, SS 렌즈 수리 및 교제 PS, SS 전원부 수리 및 교제 PS, SS 주변기기 IBM PC수리 및 업그레이드 PS, SS 아케이드스틱 제작판매 CAME Software, Hardware

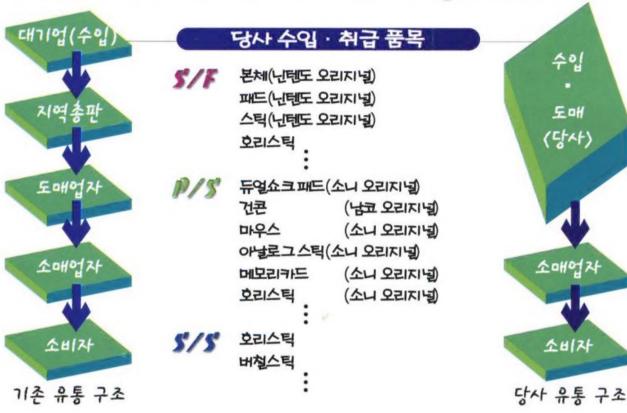
중고 메입합니다. 상태에 따라 축고 가로 미입합니다.

게임기 SONY Playstation SEGA Saturn Nintendo N64 SNK NEO-GEO

**주변기기** STICK Memory Pack 기타

- 🥌 교장난 제품도 교기 매입합니다.
- PS ↔ SS, 기탁 교환





- 1997. 1. 1 게임기 수입다변화 해제(신형 S/F 본체 판매중)
  - 대기업만 본체 수입이 가능한 것은 아니다.
- 불량률 제로 오리지널 제품(A/S 보장)
  - 당사는 닌텐도, 소니, 세가 오리지널 제품 및 일본 호리 전기 제품 국내 독점 수입
- 1998년 일본문화 개방 예상

Fantasia

Fantasia

Fantasia

Fantasia

Fantasia

Fantasia

Fantasia

Fantasia

- 일본어 자막 소프트 수입대비 일본 유수의 유통업체 체인본부와 제휴 추진중
- 체인점 및 각 지역 협력점 모집중
  - 개업 상담 활발(점포관리 지도 및 연수)
- 소매업자 환영(용산 전자상가 나진상가 12동 라열 112호 환타지아)
  - O AM 8:30 ~ PM 8:00 영업

#### 에이케이 통상

서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구 B/D 2018호 Tel: 705-0740~2 Fax: 705-0747

#### 환타지아

서울 용산구 나진상가 12동 나열 112호 Tel: 717-9040 Fax: 717-9041



### Pro Comms Link골드 카드 전격 판매

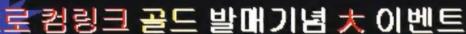
프로 컴링크 카드는 액션리플레이와 함께 PS, SS의 기능과 게임의 즐거움 을 한층 대해주는 기능을 갖고 있습니 다. 기능

PS, SS 대용 게임 개조코드 분석 및 찾기 액션 리플레이 개조 및 업그레이드 PS용 게임 간이 개발환경 제공

- ※ Pro COMA'S Link로는 메모리카드의 내용을 PC로 저장할 수 있습니다.
- ※ 단 액플이 대응 않되는 버젼이 있으니 시젼에 확인 하시길 바랍니다.

### Pro Action Replay도 최신 버전을 항상 구비하고 있습니다.

PS용 간이 개발환경 Pro Comms Link 카드 Pro Action Replay 관련소프트웨어 CD (구매고객께 무료제공합니다.)





- 1. 프로 컴링크 골드 구매 고객께 컴링크용 전용 PS게임을 무료 제공합니다.
- 2. 구매고객에게 최신버젼 '사에라'를 무료로 업그레이드 헤드립니다.
- 3. 최신 맥플 코드 파일을 무료 제공.
- 4. 정품 소프트웨어 파격 大세일

PS, SS, N64, NEO-GEO 및 관련 주변기기, 소프트웨어 판매 및 중고 제품도 고가에 매입합니다.







### 수리 전문점

전문화, 차별화 선언

## 확고한 A/S를 위하여



### 최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

#### 서울

#### 게임 프러스

서울시 용산구 나진상가 13동 가열 212호 Tel: O2-7O4-2267

#### 게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 4〇3호 Tel: O51-818-289O

부산

컴퓨터

업그레이드 출장수리

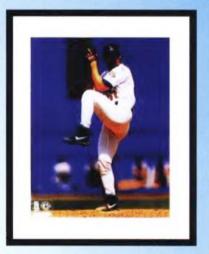
전문

게임 프러스 기술 협력점 **컴 테크** TEL 02-3785-2636



# 明의河出土地花堂川





### 파격적인 6개 1셋트 ⋯









= 12,000원

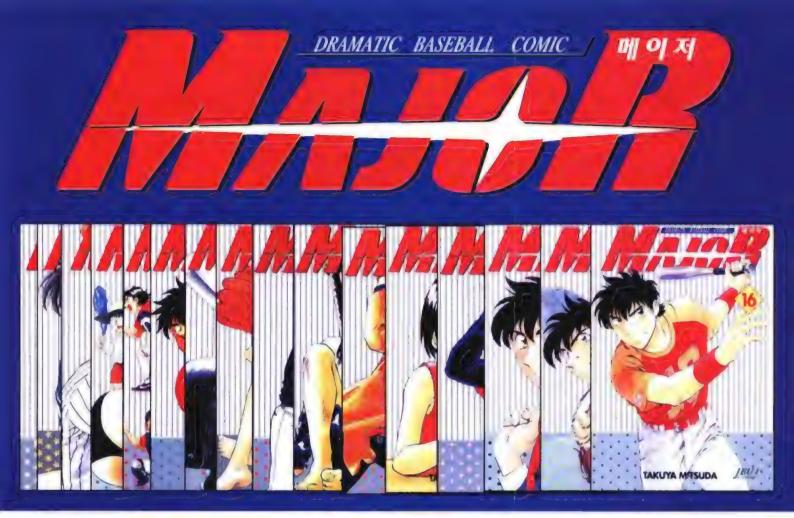
= 12,000원

통신판매 안내

예금주: 미노월드 상업은행: 160-04-111801 상업은행에 입금하시고 연락주세요 T: 02)3775-0512, Fax: 02)3775-0490

선착순 8명에게

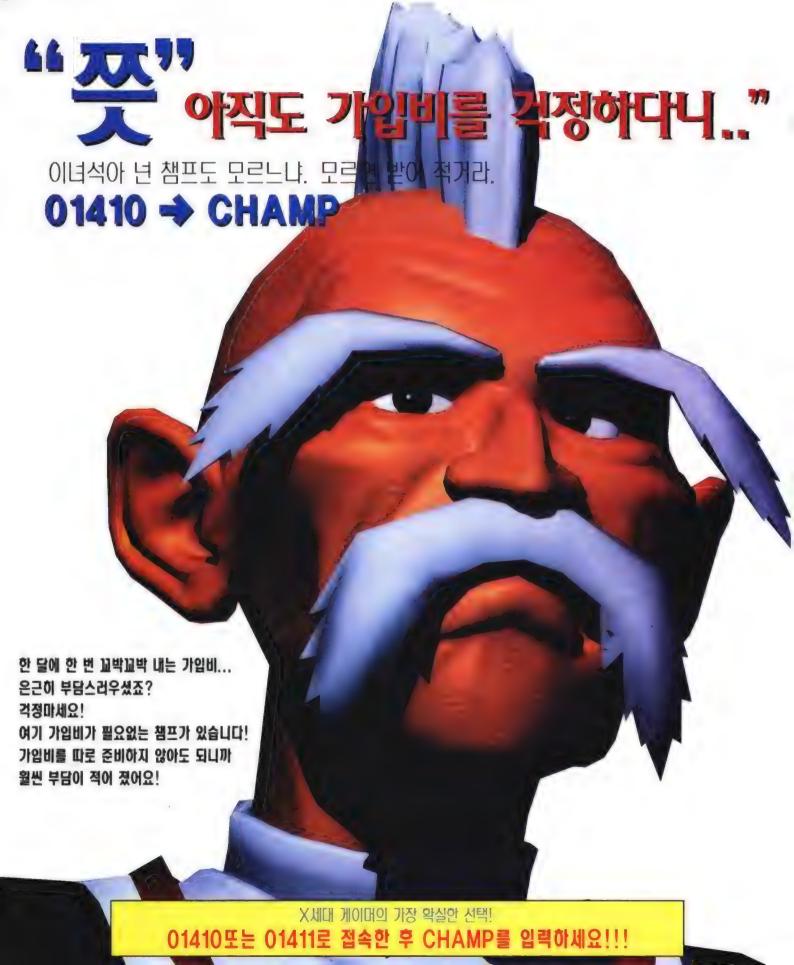
※ 취급점 문의 환영 대구총판: 유신교재사 T: 053)421-5057



## 깔끔한 Jeu Comics Major 에적판과는 다릅니다

# 매월 10일 발생

청소년의 달 5월에 Major가 사건을 일으킨다



01410 또는 01411 접속후 'CHAMP'를 입력하세요.

IMF시대!!PC통신도 전략적으로 합시다!!

# GHAMP

PC 통신,포로가 될것인가? 프로가 될것인가?

바로 이런 분께 인포샵 챔프를 권해드립니다.

- ◆ 암짜배기 정보만을 빨리 알고 싶으신 분
- ◆ 게임을 하다가 막어도 주위에 도움을 챙활 곳이 없는 분
- ◆ 특이, PC등신에 아직도 초보이신 분은 캠프로 오십시오!





합리 민화의 세로운 전수 웨프에서 및보세고!! 강동의 이구 코딕 만화 WOM 와 신세대 사라막 TEL 100%가 언제중입니다 마세 단화방도 캠프를 찾아



호고속 개임정보의 매카 게임 정프 PC 게임 및 아이를 위한 PC CHAMP 의신 영영 호텔 '월간 M&M' 등 이구 소식 '데이스를 코리아' 용법 스포츠 정보 '월간 루키'



#### 3 공개 자료실

의시간 철러했는 보통 장고!! 어내 최대 예상에이터 게임 중집걸!! 등은 자료만 점심한 셈도 공개자료살! 항목 자료실에서 좋은 자료함 물리 주시는 분통에게 무집엔 상품을 드립니다!! 정대는 치자 알고 집기하세요!!



국내 유일 보공 '네모네모르네 게임 등 비롯하여 관 아구 숫자 맞추기 중 다양한 게임!!





원모상 최대의 취조 이런트!! 매달 2번의 정기적인 취조 이번트 에서 제임기를 떠못한 푸짐만 산중을 드립니다!!

산봉봉 도립니다!! 건 스토스 남자 게임 퀴즈 등 너있한 산체수록 서면 타기!! 도본 안성 워즈에 도전하세요!!



제로는 만남기 사람이 위로는 군!! 언제나 경기 없는 원포 대화망에서 어렵다운 만남을 만들어 보세요!! 매일 볼 10~12시 장기 제공이 민습니다.

# 인포샴채프 4월

꽃피는 4월, 챔프에는 선물보가 터졌다!!





# HOHE

### 오직 챔프인만을 위한 절호의 선물 잔치!!

## ★ Big 3

#### 過2日の下では

이번엔 게임'이닷!!

4월]] 체프 자료실 이번트가 새롭게 바뀌었습니다!]

자...!! 지금부터 모든 게임을 체포하십시오!!

이번 자료실 이번트는 게임 자료실 부문에서만 실시됩니다!!

절대 놓치지 마십시오!!

자료실 최고의 다운수를 기록하는 순간비

엄청난 행운이 당신에게...!



■ 기 \_\_ 98년 4월 1일(수)~4월 30일(목)

■ 월 표 5월 4일(월) 공지사항

대상 (1명) 삼성 모니터 17인치

1등 (1명) 플레이 스테이션 1대 + 플스용 게임 CD 1장

2등 (1명) 삼성 하드 2.5기가 3등 (2명) IBM-PC 게임 CD 2개 4등 (5명) IBM-PC 게임 CD 1개

참가상 (10명) 게임챔프 1권





## ★ Big 4

#### 퀴즈 이벤트

# 그 어떤 게임에라도 강하다!

어떤 게임도 쉽게 깰 수 있는 「비밀코드」 공개집!!

#### 국내 최초

#### 게임 치트 핸드북

치트코드 앤드북 때문에 친구들 사이에서 게임 박사라고 소문났어요.

물론 치트코드 핸드북은 비밀로 렜구요. 그 택서 인기도 좋았었는데...

그런데 나의 비밀이 밝혀졌어요. 친구들도 워트모드 핸드북을 알고 모두 샀어요.

나 혼자만 않고 싶었는데 ... 제발 더 의상 축 좀 만들지 말아주세요.

(정훈, 양동초등학교)

HE PC GAME

과거의 게임에서 앞으로 나올 게임까지 모든 비밀코



PC GAME

Cheat Code

Hand Book

IMF 때문에 직장에서 스트레스가 쌓여 되 근 후 긴장을 통기 위해 개임을 자주 하는 데 이 개임이 사람 스트레스를 더 주더군요. 하지만 치료로드 엔드북 때문에 그런 스트 레스가 싹 없어졌습니다. 그리고 알지 못했 던 게임 속의 숨은 마선도 함 수 있어 재미 도 더 있구요.

이렇게 편지를 쓰게 된 것은... - 하약 -<황규승, 서울농자재>

#### 인기절정!

#### 접찬리 판매중!

값 7,000원 구입문의 : 3142-6841

당신이 가지고 계신 게임들 중에 몇 개나 엔딩을 보셨나요? 엔딩을 볼 수 있는 기회를 제공합니다.

시간이 없어 게임을 끝까지 못하셨습니까? 너무 어려워서 엔딩을 못보셨다구요? 친구들 사이에서 게임에 관한 한 1인자가 되고 싶다고요?

치트 코드 핸드북에 그 해결책이 있습니다.

비제 작긋작긋만 게임오비(GAME OVER)란 단어를 잊어버리세요

#### 지금 구입하세요!!

치트코드가 있는 지구상 기의 모든 게임 치트 코드 총접합 찾아보고 쉬운 사전식 배열



#### 체이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

▶비로 지금 전국 서정에서 구하실 수 있습니다.

## CD CHAMP 기계금 서점에 있습니다.

## 최근 전략시뮬 정품게임

## 아담<sub>」전원증정</sub>





새로운 스타일의 100% 게임 공략전문 무크지 「공략 CD CHAMP」

- 고천명적 정문제임 6세도 함께 수목돼 없습니다.
- ●최신 미출시 게임에서부터 워크래프트 2, 다크레인, 토탈어나이얼레이션, 피파98, NBA 라이브 98, 팰콘 4.0 퀘이크 2··· 등 명작 데모듈까지 듬뿍 제공됩니다.

#### 이런 분들은 「궁락 CD CHAMP」 꼭! 읽어 보세요

- 1. 게임은 재미있는데 게임 진행이 안되는 분
- 2. 기존 공략을 보고도 게임하기가 힘든 분
- 3. 좀더 심도있게 게임을 하고 싶은 분
- 4. 다양한 장르의 게임을 접하고 싶은 분
- 5. 어떤 게임을 구입해야 할지 망설이시는 분
- 6. 데모 파일이 너무 커서 다운로드 받지 못하시는 분
- 7. 게임지를 읽고 실망하시는 분
- 8, '난 게임에 소질이 없어'라고 포기하시는 분

이에하기 쉽고 자세한 공략, 공략 CD CHAMP가 전에 드립니다.

컬러 브로마이드 「공략 맵」 포함!!

구업문의: 3142-6841

값 18,000원 (CD 2장 포함)

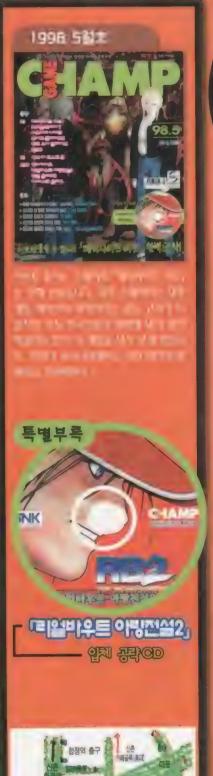
이젠 읽지 말고 즐기

Property and Alberta Develop East

#### 책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요









# WORLDWICE NEWS LINE

HARL THE BOOK

그게이트 개설하

#### 를보

40 PS용 브레이브 펜서

42 PS용 더블 케스트 44 SS용 딥 피어

45 SS용 밧켄 로더

46 ARCS

스타 글래디 에이터2



28 '98 동경 개임쇼 春

#### 특별 이벤트

21 에독자 찬반 투표

33 전격왕 기사제휴 기념 '선물 대잔지'

#### 흥미 기획

48 드래곤 퀘스트가 대체 뭐야

52 RPG 속의 러브 퀘스트



대이오 아지 공포

크리에이터의 참도 -아마노 요시타카











발행 검 편집인 서인석

판집주간

정프취재팀 팀장 이성을

기자력 박면선 아무지 그어졌 이야수

객원가자 표정이 박진호 통신원 경광자 조본 표명철 미국 (당대 프랑스)

정프미술째 팀장 양여의

안으경 감탁적 일러스트 착종석 이시스트 사정기원 080

**컴포기학팀 팀장** 이상염

로그런다리 집일경대리,임소학

김경이, 한석종

제작팀 팀장애통박

영업팀 팀장 1.증연

소용력 내리 임용규

광고팀 팀장수대학

? 연수

관리팀 박영미, 강화영, 참회정

발명 주 생인[10]

4일, 마트 - 목수동 324 1 법경발당 5층

HOST VO

인쇄 주학원 프리티크

제본 개선실업

·주 배스틱 플립스

등록일자 등록번호

1992. 10 5 21-5780 3142-6845

취재/미술 3142-6845 팩스 3142-6820

#### 가격 및 정기구독 안내

가격/ 6,500원 1년 경기구독로/ 71,500원 광고, 영업, 경기구독/ 3142 6841 목소 342-0.16

정기 구독 및 단행본 신청 시 운행 온라인 번호

- 14€81922108-2677906
- 국민은행 822-O1-O154-61O
- # 033-01-1680/7
- 의원은행 105-22-00360-9

연기미약까(주) 수당한

본지는 한국 건행물 윤리위편의의 윤리감편 및 실천요강을 준수한다.

THURST.





야구를 좋아하는 한 그 소년은 아버지의 선수가 되는 것이 갖고 매일같이 어려 오직 자신의 아버지 선수가 되는 꿈을 그러나..

그러나..
어느날 자신의 희망사고로 인해 축고 그 소년에게는 지금 다만... 아버지의 의 야구 선수가 되 없다. 과연... 그 이루어 나갈 수 있

박잔호, 선동렬, 이경 막신호. 선충물. 이전 그들도 어렸을 때... 선수가 되는 것이 꿈이 만화는 단지 평범 용기없는 작은 이들 작품이다. 이 작품 작사인 소학관에서 : 명작이다.









챔프에서는 에독자들의 의견을 적극 수용하고자 '에독자 천반 투표」라는 교석를 신설합니다. 이 교석는 게임챔프의 제작 방법은 물론 여러 가지 그달의 핫이슈를 주제로 설정하여 지면을 통해 독자들의 열띤 토론회를 벌이는 교석로 투표에 의해서 결정된 사항은 챔프에서도 반드시 지켜갈 것임을 약속 드립니다. 참여 방법은 두가지로 먼저 토론에 참여하실 독자는 지신의 사진과 A4 한 장 분량으로 지신의 의견을 정리하여 통봉하시면 채택된 찬성과 반대 의견의 독자 1명씩을 선정하여 책에 게제에 드리며 매달 제공되는 특별 상품도 받으실 수 있습니다.

그리고 그냥 찬반 투표에만 참여하고자 하시는 독자는 챔프의 에독자 엽석에 표시되어 있는 찬반 코너에 자신의 정확한 의식를 표시하신 후 보내 주시면 됩니다.

챔프 에독자의 권리를 반드시 행사합시다!! 깨끗한 한 표가 밝은 내일 보장한다!!(뭔 소리야!)

#### 보내신 무

(우) 121-160 서울특별시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 취재부 「애독자 찬반 투표」 담당자 앞

#### 이탈의 주제

게임지의 PC용 정품 게임 부록 과연 좋은가?

#### 이탈의 선물

이달의 선물은 주제가 'PC용 정품 게임'인 만 큼 PC용 레이싱 핸들을 선정해 보았습니다. 선 물은 매달 바뀔 예정이므로 특히 자기가 가지고



싶던 선물이라면 최선을 다해 응모해 보세요!

위와 같이 이탈의 주제는 게임지의 PC용 정품 게임 부록 과연 좋은가? 로 정했습니다. 챔프는 독자 여러분들의 투표 결과에 따를 것임을 다시 한 번 약속 드립니다. 따라서 챔프를 사랑하시는 마음으로 신중한 한 표(?)를 행사하시기 바랍니다. 그리고 좀다 진지한 이야기를 보내고자 하시는 분이나 나도 상품 한 번 받아 보고자 하시는 분은 자신의 의견과 사진 1매를 동봉하셔서 왼쪽의 주소로 보내 주시기 바랍니다.



## KORRA INTOS

#### 현대전자 슈퍽캠보이64 사업 포기!!

현대전자가 사실상 슈퍼컴보이64의 사업 포기를 선언했다

현대전자의 고위 관계자는 19일 '메모리 반도체와 이동통신 부문을 제외한 대부분의 사업을 정리 ·메각하고 현재 2만 여명의 인력을 1만~1만 3천여 명으로 대폭 중이는 한편 게임사업부 영업본부도 해체될 것'이라고 밝혔다 또한 이 대대적인 메각조치로 인해 게임사업부는 5월경 인원감축과 함께 그룹 계열사로 이관되거나 별도법인으로 독립시키는 방안을 가장 유력하게 검토하고 있으며 슈퍼컴보이64의 수입은 더이상 없을 것이라고 덧붙였다

현대전자의 이러한 조치는 최근 환율폭동에 따른 하드웨어의 가격상승과 그에 따른 국내 게임시장의 위축. 난텐도 64용 소프트웨어의 발매 부진 등이 이유로 알려졌으며 게임사업을 포기했다고는 하지만 현재 2만 여대의 하드웨어 재고가 날아 있어 하드웨어 파판매는 당분간 계속 이루어칠 전망이며, 4월경 16비트 슈퍼컴보이 1만대를 수입할 예정으로 있어 빠른시간 안에 게임관련 팀이 재편성될 것으로 보인다

#### 오락실에서도 N64 게임을 즐긴다!

N64용 게임이 아케이드용으로 아식되어 화제다 N64용 소프트를 아케이드 게임과 접목시킨 화제 의 주인공은 아케이드용 게임 개발·유통업체인 옥산 전자로, 이 업체는 유통업체인 슈퍼전자를 통해 3월 4일부터 「슈퍼마리오 64」, 「마리오 카트 64」, 「디디 콩 레이싱」, 「스타폭스 64」등 4개 타이를 500여대를 출하시킨 상태다. 아케이드용으로 컨버전된 N64 게 임은 앞으로도 계속 쏟아져 나올 예정이며 기본적인 설정은 비디오 버전과 비슷하지만 게임의 전반적인 시스템과 내용에서 차이가 있고 1개의 레버와 4개의



버튼을 이용하기 때문에 가정용 콘트롤러로 즐기는 것보다 한층 더 자유로운 플레이가 가능하다는 것이 특정이다

▶문의계: 슈퍼전작(O2-266-3264)

#### 국내 업소용 게임이 설 곳은?

최근 국내 업소용 게임이 언론의 표적이 되고 있다 일본 캡콤사의 격투액션 게임 「라이벌 스쿻(일본명 사립 저스티스 학원)」의 경우 1차 수입시 별 문제없이 심의를 통과했으나 추후 학생이 교사를 때린다는 이유로 언론의 표적이 됐다 그 결과 수입업체인 현대전자는 일단 수입한 500대는 유통시키고 추가수입은 하지 않을 것이라고 밝히고 있다

또한 SNK의 격투게임 「더 라스트 솔져스(일본영 월화의 검사)」역시 그 폭력성이 문제가 되어 수차례 의 재심 끝에 유통이 결정됐다. 한컵산의 이유인 즉 은, 캐릭터가 사용한 철제 같이 너무 폭력적이라는 것 이었는데 그 결과 캐릭터의 칼에 색깔을 압혀 전부 목 재 칼로 바꾼 후 심의가 통과됐다. 뿐만 아니라 케릭 터의 승리대사 및 폭력적이라고 생각되는 부분을 모두 삭제하여 심의에 합격 판정을 받았다고 한다. 이렇듯 게임의 전체적인 스토리성 및 게임성을 염두에 두지 않은 심의는 오랫동안 자행되어 온 관행같은 것이다

물론 「라이벌 스쿨」의 경우 학생이 교사를 때리는 것 자체로만 본다면 패륜이적인 행동임에는 틀림없다. 하지만 이런 식으로 숲이 아닌 나무에만 연연해 모든 게임을 이해 해석한다면 국내 업소용 게임은 하나도 그 설자리를 찾지 못할 것이다

최근 환율 상승에도 불구하고 영상매체의 수입은 끊임없이 증가하고 있다. 물론 영상매체가 청소년들의 심성에 악영향을 미치는 점 역시 간과하기는 어렵다. 하지만 피 색깔을 바꾼다든지 칼의 종류를 바꾼다든지 하는 눈가리고 아옹식이 아닌 게임 전체 내용을 이해하고 해석할 수 있는 공정하고 타당한 심의가 더욱 요구되는 시기이다

#### 「철권」OVA 한국에 상륙!

97년 말 일본에서 처음 발매됐던 "철권」OVA(오 리지널 비디오 애니메이션)'가 정식루트를 통해 국내 에 상륙한다

국내 수입업체인 무진영상의 한 담당자는 최근 PS 용「철권3」의 발매로「철권」에 대한 관심이 고조되고

있는 것과 때를 같이 해 일본 소니 뮤직코리아, TBS서비스 등의 업체와 「천권」OVA에 대한 정식계약을 맺었으며, 한글 화 과정을 마친 다음 5월 경 출시할 예정이라고 밝히고 출시기념행사로 멋진 이벤트도 계획중이라고 덧붙였다. 이 제품은 TV판 애니메이션으로 국내에 유통 되고 있는 「버철 파이터 OVA와는 성격이 판이하게 다른 완전 영화화 된 비디오 에니메이션 형태로 선 보이게 된다 또한 컨버전시 문 제가 되는 지막 부분은 완전히 없앴으며, 대신 국내 유명 성우 볼 기용한 음성터빙으로 문제 점을 말끔히 해소했다 이처 럼 약간의 편집이 가해지긴 했지만 가능한 한 원작 대로를 전하기 위해 노

력했다는 것이 담당자의 이야기다 ▶문의자: 무진영상(O2-512-6961~4)

#### 패밀리 프로덕션, 업소용 대전 격투게임 「하트 브레이커즈」 제작

「영혼기병 라젠카」로 유명한 패밀리프로덕션에서 PC게임이 아닌「하트 브레이커즈」라는 업소용 대전 석투게임을 제작하고 있다고 발표했다



이 게임은 초당 60프레임 이라는 빠른 환 경과 모션캡져 로 실시와 같은 그래픽을 구현 하고 있으며, 산절과 관절 사



이를 프로그램으 국산 ARC용 '이트 브레이케즈

로 이어주는 '원패스 모델링'으로 제작되어 자연스러운 동작을 표현하고 있다. 이런 기술력을 바탕으로 제작된 '하트 브레이커즈」는 다양한 콤비네이션과 필 살기와 잔상 등 화려한 연충효과에서 일본의 기타 격 두게임과 필적할 만하다

국내개발 업소용 대전 격투게임은 지금까지 비콤



과 이오리스 등의 업체에서 개방의지를 꾸준히 보여 왔으며 이번 패밉리프로텍션(www familyp.co.kr) 의 시도 또한 청체되어 있던 국내 업소용 게임 개발 에 활기를 불어넣을 것으로 보인다

▶문의: 패밀리프로덕선(O32-862-9623)

#### 업소용 게임전문 유통업체 '동양AM', 대규모 게임센터 오픈

국내 업소용 게임천분 유통업체인 동양AM이 울산 에 120평 규모의 대규모 게임센터쑐 오픈한다.

일본 캡콤 작품의 국내 독점 유통업체인 동양AM 이 4월 11일 오픈하게 될 'YOYO 물산점'은 120평 규모의 대형 게임센터로 일반 오락기기 70대 33인치 10대, 55인치 5대, 특수기계 30대, 체감머신 1대가 들어선다. 이 게임센터는 과거 어두침침한 게임센터 의 이미지를 벗고 온 가족이 즐길 수 있는 첨단 멀티 미디어 게임센터를 지항, 대형 멀티비전을 통해 각종 게임소개를 하는 등 일반인들의 휴식 공간으로도 자 리를 제공할 예정이라고 한다

#### 32비트 유어용 컴퓨터 '싱코' 등장

**삼성전자가 에듀테인먼트 사업의 입환으로 개밝한** 32비트 유이용 컴퓨터 '싱코' 가 판매에 호조를 띄고 있다

일본 세가사가 최첨단 멀티미디어 기술로 개발 된 교육용 컴퓨터인 '피코'에 비해 더더욱 얼티미디어 기능이 강 화된 '싱코'는 1년 여 연구 끝에 국산 기술로 개방한 유아 용 전자 학 습기이다. 이

제품은 3~7세의 유이를 위한

것으로 TV에 연결해 모니터로 쓰고 전자펜율 작동하게 되어 있다. 그리고 소프트웨어인 그림책 타 이불을 얹어 놓고 쌍방향으로 전자 통화를 즐길 수 있 는 싱코는 현재 27만 9천 4백원에 판매되고 있으며 싱코와 함께 선보인 4종의 동화 타이틀은 개당 4만 4 천원에 판매되고 있다. 한편 삼성전자는 앞으로 유치 원 전과정의 타이용을 소프트웨어로 계속 충시할 계획 이라고 밝혔다

▶문약: 삼성전자 HOME S/W 사업팀 (02-3146-0465)

#### LG소프트의 「탈」을 PS용으로 이식 갱토중

LG소프트가 자시에서 개발중인 PC용 RPG「탈」을 품스(PS)용으로 이식하는 것을 검토 중에 있다

LG소프트의 한 관계자는 일본의 플스용 게임 개발 언체와 공동으로 「탈」의 품스용 버전을 개발할 예정

인데 업체는 아직 화정되지 않은 상 태라고 말하고 풀 스용「탈」은 플스 의 뛰어난 하드웨 어 성능을 충분히 황용하여 PC용 버 전보다 나온 동영 **상과 그래픽을 보** 여줄 수 있을 것 이라고 덧붙였다



「탈」은 「디이블로」와 비슷한 쿼터뷰 방식으로 진행 되는 액션 RPG로 순수한 한국적인 정서를 담고 있는 것이 목징이며 LG소프트에서는 '탈'의 bC용과 품수용 두 가지 버전을 동시에 개방하여 올 11월경에 출시함 계획이다

#### 게임본부, 새로운 버전의 액션 리플레이 판매 개시

국내에 액션 리플레이를 공급하고 있는 게 임본부에서 새로운 액신 리플레이를 판매한 다. 이번에 게임본부가 판매할 액션 리플레이 는 기존에 판매하고 있던 최신 사에라가 아닌 CD 버전 1 3(E M S)으로 사에라의 영문판 버전 이라고 할 수 있다. 게임본부에서는 이 두 가지 액션 리플레이를 동시에 판매하여 소비자가 원하는 것을 선택할 수 있도록 할 예정이다. 또한 지방에서 액션 리플레이를 구입하고자 하는 사람은 전화를 통 한 통신판애로 구입할 수 있다

문의책: 게임본부 02)701-1667~8 (EMS)CD 박전 1,3(E,M,S)의 확단





**建建设加州河南州 电影引动声 亚克巴克亚人** 작에는 이 기사에는 '임본에서는 종차를 알 수 없 는 원국 개인정보에 대해 한국의 개인지를 리드려 그 있는 개입됐죠. 관점부에게 들어 보였다[# 는 방문을 살고 있다. 또한 국내 하드와 소프트 게이어 : 이제-부분에: 대체 8개 원칙에 검사 원국 계약 변환을 소개하고 있다. 현향 지난 당 처음



지하기사가 심린 시절 **NEWS COLLEC-**TORS Special ON 본 모녀아 '반국' 개 임자가 전격함과 체 후 없는 자목의 기사 가 심했다는 [환경말 知他《删》 对外相对

〇 [他年紀]年 四年下外

**电影 刘公太 阿尔伯里沙 烈烈争吓 湖市村店** 이에 따라 「진격환」에 가지한 기사가 「게임됐죠. 이도 개자된다는 등의 내용을 소개했다.

(이처럼 게임지아 관한 내용이 의지, 특히 일본 개입자에 실린 경우는 또분 일로 게임셈도가 '새 계가 인장하는 잠자 또 거듭니가 위한 첫걸음으로 불어린다. 이기에는 의지에 의존했던 가쁜 잠치의 등을 먼저 바리고 국내는 물론, 일본이나 해외 제 작사의 자료를 생생하게 괜하려는 노력이 있었기 때문에 가는했으며 앞으로도 게임센프는 '전격된 과: [휴게무]의의 제휴를 통해 '국산 개인의 예의 홍보 와 더불어 해외계임의 정확하고 바쁜 기사를 목자에게 지금한다는 방법을 서워 두고 있다.



#### 세가, 북미시장 철수

세가에서는 부진이 계속되었던 복아메리카 시장에 서 한시적으로 가정용 게임기 사업을 철수했으며 그 대신 오는 '99년 북아메리카 시장에 모습을 선보이게

> 될 신 하드의 소프트 개발과 네트워크 사업의 강화를 계 획하고 있다고 발표했다

이번 발표는 북미에서는 새턴이 그다지 성과를 거두

> 지 못했기 때문에 더 이상 승산이 없다고 보고 대신 앞으로 발매될 신하드에 대해 본격

적인 준비를 하려는 의지로

해석된다 다만 현재 180만대 정도 보급되어 있는 새 턴에 대해서는 '앞으로도 소프트를 중심으로 한 사업 은 계속 진행될 예정'이라고 밝혀 일부에서 보도된 바와 같이 (새턴의 북미판매 전면 중단)은 아닌 것으 로 보여진다 또한 이와는 별도로 일본에서의 새턴 판매는 앞으로도 계속된다고 명확하게 밝혔다

#### 하라쥬쿠에 게임 캐릭터 전문점 아소비나 오픈!

아스키는 3월 6일 하라쥬쿠의 타켸시타 도오리에 게임 케리터 상품 전문점인 아소비니를 오픈했다 이 곳은 컨비니언스 스토어를 컨셉으로 게임의 각종 케리터 상품을 판매하는 곳으로 오픈 기념행사가 있었던 지난 3월 7일과 8일에는 인기 게임의 캐릭터들이 대거 등장. 매장 안팎은 많은 고객들로 붐비었다

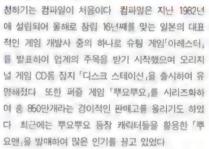
이날 이벤트로는 매장을 기념풍선으로 장식하는 것외에도 손님들이 게임 캐릭터와 기념촬영을 할 수 있도록 했으며 소니·컴퓨터 엔터테이먼트의 「파랏파



래퍼,와 이스키의 「문」의 게임관련 상품 등. 약 400 종류의 상품이 진열되어 게임 메니어들의 발길은 끊 이지 않았다

#### 일본 캠파일, 화의 신청

뿌요뿌요로 유명한 일본 컴파일이 약 75억엔의 막대한 무재를 감당하지 못하고 지난 3월 18일 히로시마 지방 재판 소에 화의 신청을 냈다 일본 의 경기 침체와 금융 불 안이 지속되는 가운데 게임 업계가 화의를 신



그러나 지난 3월 13일 컴파일사가 98년도 신입사 원을 뽑지 않는다는 발표를 하면서부터 경영 약화가 발생했다는 것이 밝혀졌다. 이번 컴파일의 화의 신청 을 계기로 앞으로도 경영 실적이 좋지 않은 일본의 몇몇 게임 관련업체들이 화의 신청을 하거나 부도가 날 것으로 예상된다.

#### SNK. 기대 신작 더빙 완료

SNK가 올 여름에 발매예정인 PS용 소프트 「더 킴 오브 파이터즈 쿄」의 더방을 무사히 마쳤다. 이 게 임은 아케이드로 인기를 얻었던 「더 킴 오브 파이터 즈」시리즈의 주인공인 쿠사나기 쿄가 되어 세계 각지

에서 일어나는 사건을 해결하는 어드벤처 게 임이다 음성 담당은 KOF시 리즈와 같은 성 우를 기용했으 며 특히 쿠사



나기 쿄역의 성우는 '아가미 이오리와 선의의 라이 벌이 되기 위해 지금까지는 없었던 장면과 격투게 임 KOF의 대사가 추가되었기 때문에 격투게임인 KOF를 했을 때와는 다른 느낌을 갖게 될 것이다' 라고 말하고 있다. SNK펜라 KOF팬들이라면 누구나 기대가 되는 게임이다

#### 새로운 네지콘 등장

남코에서 발매된 PS전용 아날로그 콘트롤러인'네 지콘,이 오는 4월 29일, 기존 모델과는 다른 형태 로 신등장한다 상품명은 불랙 네지콘, 「블랙 네 지콘」은 이름에 걸맞게 검은색으로 이루어져 있으 며, 손에 잘 맞도록 기존의 네지콘보다 크게 고안 되었다 또 새로운 그립방식이 채용되어 조작성도 황상되었으며 가격은 4,980엔~2,980엔이다 물론 졸래의 네지콘 대응게임에도 사용할 수 있다



#### 신종 타마고치 발견

일본의 인기 여배우 나카무라 타마오치씨와 인기 캐릭터인 도라에몽이 타마고치로 돌변해 우리걸에 다 가온다. 그 이름은 "타마오치", "도라에몽치"로 하드 슨에서 신종으로 발매한 것이다. 시스템은 기존의 타 마고치와 같이 타마오치와 도라에몽을 잘 보살피면서 육성시키는 것이다





반다이축은 '도라에몽은 넓은 층으로부터 사랑 받고 있고, 나카무라 타마오치는 여고생 뿐만아니 라 직장 여성으로부터 대단한 인기를 받고 있습니 다. 그래서 타마고치의 대상으로 딱 들어 맞다고 생각합니다.'라며 제작 이유를 설명했으며 신종 타마고치 가격은 둘다 1,980엔으로 발매일은 타 마오치가 4월 하순경이고 도라에몽치은 6월 하순 경이 될 것으로 보인다



#### SME, PS용 신장르 개척



소니 뮤직 엔터테 인먼트 SME 는 PS에 대응되는 음악 미디 어로의 본격적인 참 여름 발표했다. 물론 지금까지도 SME의 계열사인 퀸 소나 레 코드에서 「그룹 지옥 V. 등의 게임

과 음악을 융합시킨 PS용 타이들이 발표되기 는 했지만 이번 발표는 PS의 보급대수가 1 000만대를 넘어선 시점에서 이제는 충분한 시장성이 있다고 판단하여 SME가 본격적인 타이 늘의 제작을 발표한 것으로 그 의의는 매우 크다고 할 수 있다

한편 SME는 음악 미디어로의 신호탄 으로 지난 3월 26일 '아이스맨 디지털 풀 레이스테이지」를 발표했다 SME는 앞으로 도 이런 음악과 게임을 융합시킨 종류의 타이 들을 대거 발표할 예정이며 가격은 2,500엔 수준으로 방매하여 기존의 음악CD와 가격차이가 나지 않는 수 준으로 발매하여 판매도 게임전문점 보다는 기존의 CD스토어를 이용하여 음악 매너어들을 겨냥한 판매 에 나설 것이라고 밝혔다.

#### 애니메이션 「포켓몬」 4월부터 방송재개

TV애니메이션 '포켓 몬스터」가 드디어 방송을 재 개한다 이번 발표는 3월 14일자 일본의 스포츠 신문 에 전격 게재되었으며 기사의 구세적인 내용으로는 먼저 애니메이션 '포켓 몬스터」로 인한 문제가 발생 된 직후부터 건강상 문제가 되는 시각표현의 기준을 검토하고 있으며 이와 관련 4월 상순경에 발표가 있 을 것이다 그리고 그 기준을 검토하는 과정의 조사 경위와 내용을 정리해서 특별프로그램으로 만들고 그 후 애니메이션 '포켓 온스터」의 방송을 재재할 것이라는 발표이다

만약 이것이 사실이라면 '97년 12월에 중단된 이래 4 개월 만에 방송이 재개되 는 것이다

한편 '포켓 본 스터, 를 방송한 동 강 TV측에서는 '4월 부터 반드시 재개된 다고 확정된 것

온 아닙니다. 하지만 하루라도 빨리 방송이 채개될 수 있도록 노력하고 있습니다. 조금만 더 기다려 주십시 오'라며 정확한 발표를 뒤로 미루고 있는 실정이다

#### 「철권3」가 라면으로 변신!!

드디어 발매된 남코의 PS용 격투 게임, 「철권3」 이 「첨권3」가 라면으로 변신하여 라면 전문점의 매 뉴판에 올랐다. 이 라면을 제작한 곳은 일본 세다카

야에 있는 한 라면 전문점 '난덴칸덴'으 로 사실 이 라면은 남코가

> '철권3, 발매기념 캠 페인의 일환으로 제작을 의뢰한 것이다

한편 '난덴 칸덴 의 관계자 는 '지난 3월 25 광부터 한정상품 으로 제작된 것이저만

반응이 좋다면 정식 메뉴로 충분히 고려해 볼 생각이 있다'고 밝히고 있다. 또한 이 라 면 전문점에서는 3월 25일부터는 라면 외의 메뉴에도 여러 가지 음식에 「철권3」의 로고가 들어가게 된다

#### 아마노 요시타카 원화전 「꿈과 환상이야기」 개최

「레부스」 '아눌라스에서 발매중인 PS용 RPG 등

의 게임 캐릭터 디자이너로 세계 적으로 유명한 일러스트레이터 이미노 요시타카 씨의 원화전인 "아마노 요시타 카 원화전 '98 「꿈과 환상이야 기, 가 일본 피 시피코 요코하 0 49 249

~2791



와 동경 빅사이트 (4월 29일 ~ 5월 5일) 두 장소에서 개최된다

이번 전시회는 아마노 요시타카의 결작 들을 한자리에서 즐길 수 있는 계기로 그 동안 아마노 요시타카가 게임 캐릭터 디자이 너로 일하면서 걸어온 그의 작품세계를 되 돌아 보는 좋은 제기가 될 것이다

#### '98 E3쇼, 5월 27일 애틀랜타에서 개최



18 El Electronic Enter falament EXPOIST #462 5世·279早期·30970对·61 · 조지이루 애플린미에서 개화된다를 함께: 전시회에

4기를 살세를 개의 원름받고 있는데 지난 제 83 소에서는 1600이게 이상의 게임 임세종이 활기했 다는 것을 상고를 한다면 올해에는 보다 많은 것 제품이 보기한 건으로 예상됐다





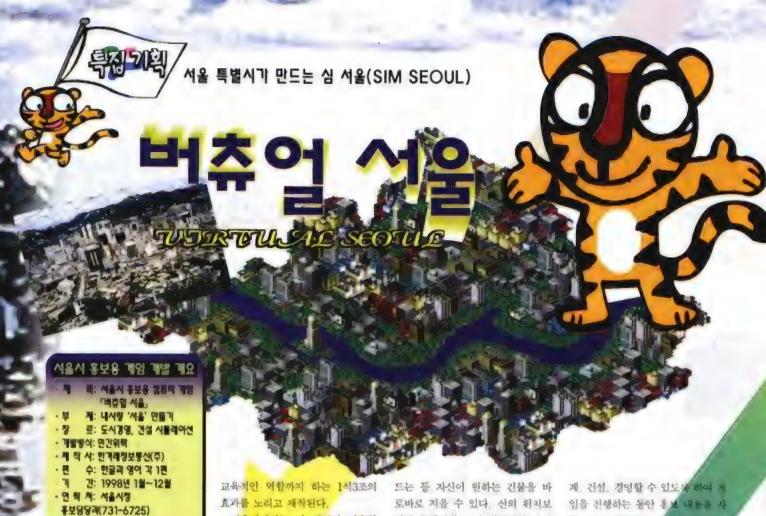
불에보 유산씨를 찾아하고 있는 日本는 게임은 물론 교육은 소프트웨어 혹은 이약 관련된 소프트 웨이 등을 가리하는 세계 의대의 인터미디브 ENIO ENIOLE OLLEE IDSAUnternational Digital Software Association)对: 季計料型 配 오마 IDG 월드 엑스포의 IDG 펜스푸 베니지면보 회사에 의해서 운영되고 있다.

한번 '98 69소에 대한 보다 자세한 내용한 63 企:書叫O内(Intig)//www.udiexpo.com) 量: 看到 사 실제 볼 수 있다

#### '98 E3소 일정표

시기: 5월 27일~30일 장소: 애통란타 조지아웡드 컨퍼런스 센터 엄껏: 5월 27일— 에비 빤짝빤스 워크송 5월 28일~29일~ 컨퍼런스 회의

5월 28일~30일~ 진사회



#### 서울시가만드는 게임

한격례정보통신(3444-3721)

흔히 서울에 살면서도 '63빌딩' 게 가보지 못했다는 사람들이 종종 있다. 시골 사람들이 오히려 서울 시민보다 더 서울을 더 살 알고 있 다는 아이러니컬한 이야기.

서울시는 10대에서 30대에 이르 는 세대들이 서울에 대한 관심이 미약하다는 사실과 외국에서도 재 대로 평가를 받지 못하고 있다는 사실을 파악하고 서울을 흥보할 때 세를 찾게 된다. 그렇게 찾은 것이 '게임', 특히 한 번의 '광고'로 끝 날 것이 아니라 계속적으로 '홍보' 가 되어야 할 것이기에 더욱 계약 이라는 메세가 필요했다. 따라서 서울시의 홍보용 게임은 서울을 바 로 알리고, 게임으로서 흥미를 돋 구며 디볼어 서운을 공부하게 되는

서울시에서는 이 게임이 서울형 산업으로 집중 지원 및 육성하게 될 중소기업과 밴처기업 기반의 애 니메이션 디자인 소프트웨어가 송쌀되는 종합예술의 형태로 자리 잡아 서울형 산업의 결祉이가 될 수 있을 뿐 아니라 IMF 시대 수출 산업의 역군으로 자리를 잡을 수 있을 것으로 내다보고 있다.

#### 「버츄얼 서울」은 어떤 게임?

현 서울시장의 이름을 가억하는 사람은 몇 명 없을 것이다. 그러나 현 한나라당 총재인 '조 순' 총재는 이미 '구 서울시장'으로 잘 알려져 있다. 과연 그는 서울시상을 지내 면서 어떤 고면을 했고 어떤 일을 했는지 이 게임을 통해 잘 이해함 수 있다.

버츄얼 서울은 심시티를 해본 유 저라면 이해하기가 쉽다. 여의도에 다 놀이공간을 하나 만들고, 신촌 에는 멋있는 키페 촌을 형성하고, 일산에는 대형 규모의 게임장을 만

다야 못하지만 도시 경영자의 위치 도 만만찮은 감투(?)이기 때문에 많 온 유저놀이 심시티 류의 게임을 선호해 왔던 것이다

심시티와 같은 도시 경영 · 건설 시뮬레이션이건 하지만 4가져의 엔 당, 계임 대상이 서울이라는

점, 그 외에도 세세한 내용 면에서 심시티 와는 많은 사이를 보이고 있다. 또한 홍보용 제임인 만 큼 게이머가 직접 서 울시장이 되어 다가 올 미래의 서울을 살



경대적 변 서울시장

연스럽게 전난반을 # 있도록 하는 데 역성을 누고 있다.

#### 이 임의 배경은 21세기 등일 한국)

비교업 서울 은 21세기 등일 한 국일 시대석 배경으로 하고 있다.

또한 게이에가 21세기 통일 한 국의 수분이자, 세계 경영의 중시이 된 동북 아시아 국제 점 도시 '서울'의 시광경 도시건설 디자이너라는 가본 설정을 지니고 있다. 버츄얼 서울의 전체 맵은 1998년의 기 본적인 시형의 골격을 유지한

채 21세기에서 볼 수 있는 첨단 지역 아래서 서울을 운영해 간다.

엔딩은 4가지가 준비되어 있다. 문화, 환경, 복지, 국제침단 도시라 는 4가지 테마가 도시건설의 목표 로 설정되어 있기 때문에 인구 중 가, 주택, 환경, 교봉, 범죄, 취업 전통문화 등을 수치화한 테이터를 살 관리해야 한다. 게임이 시작되면

인성한 에션이 구어지고 5 1 ~ 세기에 의용했다! 시 내에 추요시설 및 건물을 건설할 때마다 이 예산은 비 용으로 소요될 것이다. 세이 머는 도시건설과 경영을 지속 하기 위해 비용과 세금을 적성 허 조실해야 하며, 서울 시민들

이 아무런 봉원이 없도와, 그리 고 대장 저출을 위한 과도에 세금 부담을 수지 않으면서 비츄얼 서울의 선통문화를 유지하고, 첨단 문명을 건설하는 것이다.

세임을 시작한 후 '난이도' 와 도시건설 사기를 선택하면 왕범이로부터 브리핑을 받게 된다. 그리면 서울시 지형 원도 화면 각종 불박조가 나타나며 본격적인 계임이



진행되는데 게임의 진행 은 3가지의 불박스로 운 영된다. 여기에는 도시 건설. 화면조정 아이콘 이 있는 도시선실용 둘 박스와 지역, 도시 목 표, 도시 평가 게이지

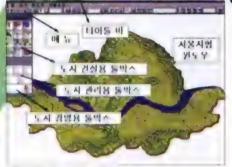
로 구성된 도시 관리용 돌박스, 예산과 도시 법령 윈도로 구성된 도시 경영용 분 박스를 운용하여 노서의 건설과 유지, 보 수, 경영, 관리를 해 나감으로써 4가지의 얜딩을 불 수 있다. 물론 4가지를 모두 총 족시키면 세계 제 1의 종합 도시 버츄얼 서울이 건설되는 것이다.

가변이 캐릭I

버츄얼 서울의 난이도는 그렇게 어렵지 않다 보좌광인 왕범이(서울시 캐릭터)가 있기 🥶 때문이다

MANS - SARENS

왕범이 캐릭터는 버츄얼 서울의 각종 상황 및 뉴스 여쁜 등에 대한 현황을 보고하는 '보죄관' 으로서의 역할과 서울 600년 역사 발자취 및 주 요시설 및 문화재 설명을 하는 '홍보도우미'로서 의 역할 버츄었 서울 운영에 도움이 될 수 있도 목 역사 속 선조들의 슬기로운 지혜를 전달하는 과거와 현재 그리고 미래를 연결하는 '위저트'로 서의 역할을 담당하고 있다



케임의 기본적인 이어콘 박스

지연

6.38 보선이어

미래를

목적인

준비에는

환경도식



소중이 이는 MT ASI 문역도시







#### 에임 이벤트도 준비되어 있다!

이렇게 만들어진 게임은 서울시청 홈페 이시(www.metro.seoul.kr)를 통해 다 온로드할 수 있도록 할 예정이며 99년 2 원 제품 발표회와 함께 발매를 할 예정이 비 이후에는 게임과 관련된 이벤트도 계 회이고 있다.

서울시에서는 게임이 출시되는 해인 99 난 5월 5일 어린이날의 나의 미래의 서 울시장! 이벤트와 10월 28일 서울 시민 의 날 기념 이벤트인 대사랑 서울 만들 기'와 해외 교포 및 외국인 대상으로 한 내가 만든 서울 등의 이벤트를 계획하 고 있다. 🐼



<sup>게</sup>수있다는 생각이 꼭사임권을 떠야겠다고 펜딘했습니다."

급엔 시청 민간 위탁 임체 공모에서 재명한 국내 17개 제작사 의의 경쟁을 뚫고 시작권을 따내 장본인, 학기의정보통신의 김정 웹 이사가 그 동안의 힘들었던 인생을 모르한다. 참가라면보통신 은 사임권을 떠내기 위해 구정 휴일까지도 나와 설명회 자료를 제지한 열정을 보였다.

# QN보다 한빛일성기획으로 인정을 받은 김경철이사는이 베르르제티에서 충달지휘를 담아 제작 팀을 사람이 정비했다.

"총 2001명의 개월인원 중 반 이상이 투입됐습니다. 5일정부 티 본격적인 프로그라밍과 그리티 작업에 들어갈 수 있도록 그 전까지 상세한 기획서를 지성할 생각입니다. 경영 사물리이션은 어느 장르보다도 재반기획 단게가 중요하기 때문에 충분한기간 올 집잇습니다."

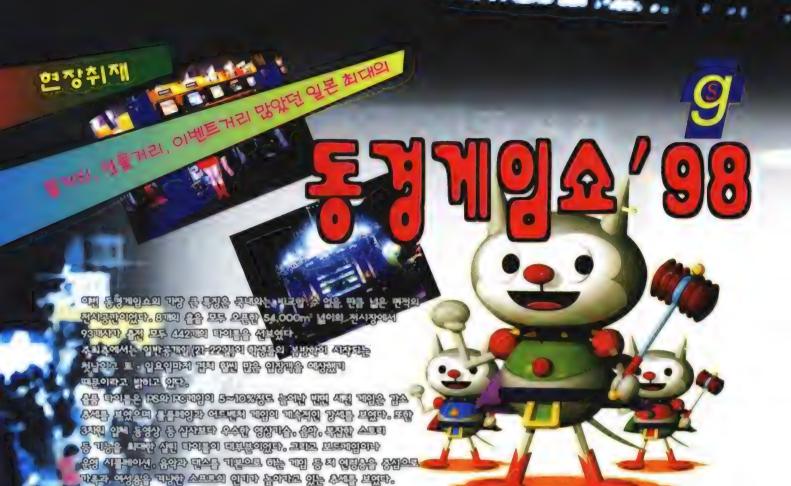
한편 개임 개월비로 안겨려정보통신이 시청으로부터 받을 금 액은 3억 4천 만원, 뎊약한 국내 개발시의 개발 자금이 Hidi

성당히 많은 급액이다. 이에 대해 김정 NON는"3억4천대代이그램 개박석하다고는 생각지 않습니 다. 그 금액이 개발비에만 들어 가는 것이 아니라 전시였다 ाक्षा प्राप्त स्थान अक्ष 7) प्राष्ट्रिशक, प्रेमिक्कार्यके अस्ति 🗷 로젝트를 통해 어떤 이익을 노르다 보다는 개인에 대한 인식을 제고하는 게

기가 되고, 모든 기족들이 엄제 즐길 수 있는 게임을 만든다는 목 표를 세워 투고 있습니다,"라고 땔했다.

"모든 가죽이 즐길 만살 게임은 그지 만들어지는 것이 아니죠. 그만큼 노력이 필요한 갓인데 지회는 서울시청에서 제공하는 2000년미래비전을 포대로 한국 전통 간축 디자이너 등 각계적 문가를 초병, 현실성과 전문성을 높잎 생각입니다."

민약이 개인이 높은 게임성으로 인정받을 경우 김경철 이사 는 버츄얼부산, 버츄얼대전 등국내 16개도시 모두를 경영 시플레이션화하여 시 강 네트락을 통해 게임을 할 수 있도록 학 다는 게임까지 서워 두고있다.



#### 에사개요

▶ 타이름: 동경계임쇼 '98 봄 ▶테마: 「게임은 무한한 에너지」

▶주희: (석)Computer Entertainment Software협회 (CESA)

▶ 후원: 일본 등상산업부

■ 협찬: (주)소니컴퓨터엔터테인먼트, 닌텐도(주), (주)세기엔터프리이즈

▶ 기간: 1998년 3월 2○일(특별초대일) 1998년 3월 21 · 22일(일반공객일)

▶ 장소: 일본 지바한 마쿠하라멧세 ▶ 출품: 중 93개삭 442 탁약률

▶ 관람인원수: 15만명

▶문의: 동경계임쇼 이벤트

사무국

(동경 3951-1421)

CESA

(www.cesa.or.jp)



영사장 입구에 위자한 소니 부스 앞에서

#### 출품 타이를 충정되

#### 남코 (NAMCO)

3D격투 게임 팬들의 기대작 PS용 「철권3」를 가장 빨리 플레이해 볼 수 있는 장 소는 역시 동경게임쇼였다 또한 「철권3」의 게임관율 모티브로 한 남코 부스는 이번 쇼에서 가장 특이한 부스로 평가되었으며 미국에서 개최될 E3게임쇼의 초 대권이 걸린 게임 대회가 펼쳐져 많은 인원들이 참가, 실력을 겨루었다.

#### 설겐3

「버철 파이터」와 함께 격투게임의 왕좌를 차지하고 있는 철권 시리즈 3단이 드디어 PS용으로 발매됐다. '완전이식'은 불가능이라는 소문이 많았지만 새로 운 캐릭터와 동영상 추가로 '초월이식'을 이룬 작품으로 평가받았다. 부스 중

앙에 위치한 대형 화면은 얼리서도 잘 보일 수 있도록 했으며 2층으로 구 성된 플레이 가능 게임장소를 마련 등 남코의 독특한 무대장식 인테리어 는 「철권3」를 더욱 돌보이게 했다



#### 미디어 되스(MEDIA WORKS)

게임생프와 전격 계약을 맺은 '전격왕」의 제작사 미디어 목스에서도 동경게임쇼의 한 자리를 차지, 타 출판사 부스에 비해 다양한 작품과 상품을 전시, 관람객의 눈길을 끌었다. 특히 7월 9일 SS와 PS로 발매예정인 「이기씨 특금」에 대한 홍보가 대단됐다. 신작 발표회에서는 아카호리 사토루 등의 충연진이 선보였으며 게임대회와 토크쇼, 문화방송 「전격 대상」 공개녹용등의 행시가 있었다.



AMARE

#### 리버일(RIVERHILL)

제임 업계포서는 최초인 점토를 이용한 게임, 「크레이맨 · 크레이맨」의 점토교실 이 가장 참만했던 부스였다. 또한 대표작품인 PS용 「오버블러드2」에 대한 비디 오 배포와 함께 미니퍼즐게임 대해도 열렸다. 「오버블러드」는 1996년 8월에 처 용 등장한 이후 2년만에 풀리곤 기술을 기반으로 아름다운 영상과 리얼리티, 게 명성을 더욱 놓혀 돌아온 작품, 을 여름 출시에정이다

#### 크레이맨 = 크레이맨

점토 애니에이션 「토이 스토리」를 기억하는기? 「크레이앤」은 「토이 스토리」와 같은 정보를 이용해 제작된 게임으로 무려 3분의 정보(크레이)를 사용, 5만 프레임 이상의 화장을 보이고 있는 어토벤처 게임이다. 플레이어는 주인공 크레이앤이 되어 지금까지의 게임과는 완전히 다른 질감의 미지의 세계를 여행하게 될 것이다.



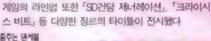
ज्ञापन सन नवस प्रकृष समूच दूरा

#### HEHO (BANDAI)

PS용 「테일 콘세르토」의 소개와 SS용 「기동전시 건당 기련의 야망」 합창 등의 이벤트가 벌어졌다. 반다이 무스는 타 부스에 비해 체험 플레이 에 중점을 두고, 관립객이 가능한 한 개임에서



많은 것을 느낄 수 있도록 배려를 한 점 이 돋보였다 스테이 지에도 충실했으며



#### 테일 콘체르토

엉덩이에 꼬리를 단 고양이 모양의 독특한 복 장의 부스 걸은 게임 「테일 콘체르토」 DEMO에 등장하는 말썽꾸러기 고양이일까? 게임을 플레 이하고 나면 데모CD를 나눠줬다.

태일 콘체르토는 완성도 높은 30 판타지 세계을 자유롭게 돌아다니는 액션게임으로 하늘을 날고 철로를 달리는 등 '스펙타클' 이라는 단어가 잘 어울리는 전개를 보이고 있으며 스토리성도 높은 것으로 밝혀졌다.



영영에에 모리기?

#### ATTH(SEGA)

새런 하드 메이커인 만큼 새런소프트 중에서는 가장 많은 20여 개의 타이름을 전시했다. 또한 참가 업체 중에서 가장 많은 행사 스케쥴을 자랑하기도 했는데 '추천 라인업', '지금 막 피어난 '시쿠라 대전2', 'DEEP FEAR, 공포에의 서곡', '하우스 오브 더 데드, 게임대회', '타카하시 형제의 '사이닝 포스3,를 이 야기한다', '이이노겐지 얼광 라이브', '제국화격단 마쿠하리 공연', 등 3일에 걸친 대형 행사를 시도, 관람객으로부터 찬사를 받았다. 그 외에 '사이닝 포스3-시나리오2, '쉐도우 오브 터스크, '소녀 혁명 우태나, '신세기 예반게리온 강철의 걸 프렌드, '드래곤 포스2, 등이 주목 소프트로 관심을 끊었다



이도 생산 중단 여러는 소문으로 연기가 삭어가는 세가세환여자만 세가세환 로고가 맺니는 이 부스를 보면 이렇 세환은 전세하다는 느낌



형업 역한 앞에서 포츠를 위한 도우대들, 열으로 "세약세면 어떤 앞이어!"라고 소리함 것 같은 연역 세탄 광고면도 보인다

#### 사쿠라 대전 2

분용빛 사쿠라의 재킷이 98년 봄을 맞아 동경계임쇼에서도 활짝 파었다. 한연 가득히 들어찬 플레이 가능한 게임화면은 공전의 대히트를 기록했던 사쿠라대전 1편을 훨씬 뛰어넘고 있다 CD-ROM 3장의 볼륨에 신 시스템과 연충로 제국화격단이 다시 세가세턴에서 활약하게 됐다. 내용 면에서도 3D플리곤으로 그려진 필살 공격과 캐릭터간의 화려한 협력 공격 등이 등장하여 게임의재미가 배가됐다



실제 사람과 당임한 크기의 학규의 연합

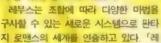
#### DEEPFEAR

TGS 98 전격SCOOP에서 가장 먼저 다뤄진 타이튬로 이번 게임쇼의 주목 타이템이었다

「바이오 하자드」와 같은 호러 어드벤처로 육지가 아닌 '심해'가 무대! 해연 200 미터 아래로 침몰한 함대 안의 가지 '벡터이블'에서 연락이 두절됐다. 원인을 밝히기 위해 파견된 탐색대는 여기서 콘스터와 괴물하된 동료들을 목격한다. 산소의 잔량이 설정되어 있는 등 긴박한 제임 전개가 기대되는 해양 호러물이다.

「여신전생」시리즈로 유명한 아들라스의 최신작 '레부스」가 가장 주목 타이름이었다. 다. 부스 안에는 게임속 캐릭터로 분한 코스프레의 주인공들이 기자들에 둘러싸여 인터뷰문 당하고(?) 있었다

라스(ATLAS)





격부스의 외격인 의상

부스」이외에는 인터랙티브 호러 어드벤처 「다크 에사이아」와 액션게임인 「트램 건너」 등 자시의 제품과 유통을 맡은 2개의 신작 타이튬을 공개됐다

#### 소니(SCE) 4

소니 부스의 가장 큰 특징은 최신 타이 사로만 구성되었다는 점이다 그리고 소 나에서는 타이를 소개와 함께 액션 퍼즐 게임 [XI(사이]의 배뜰 스테이지와 리듬 기타게임 '스톨론 송 의 버철 기타 라이브 스테이지도 열었다 한편 '크래쉬 밴디쿠 트 의 교리파 군의 스테이지에서는 과라 객이 왕하는 포즈에 따라 스냅시진율 찍 어 주기도 하고 '파라파라파, 게임을 함 께 즐기는 등 관람객의 흥미를 끌었다



mdacd. 757 DWNSE

소니 보스 전쟁



BY DEPSARES WAS BY HAVE TO



#### STOLEN SONG

소나 컴퓨터 에터테인먼트의 최신작 피 크 콘트롤러를 사용해서 곡애 맞춰 기타율 연주해 가는 리듬기타게임 '스뚫뵨 송, 프로 기타 리스트에서 기타를 전혀 만지지 못하는 유저도 금방 게임에 빠져버림 정도 로 물입도가 높다

OIDIEILIOI (IMADIO)

티사이드 시스템을 이용한 어드벤처 물이다. 주인공

이마디오 부스에서는 최신작 EVE The

Lost One용 플레이해 볼 수 있도록 했다. 이 작품은 수사관이 되어 풀리지 않는 의혹을 쫓아가기도 하고 사건이 범인이 되기도 하는 말

STOLEN SONG

#### ANOI (SOUARE)

스퀘어 부스는 '대작들의 향연' 이었다. 총 왕개의 충품작 중 '마작' 과 '경마' 게임을 제외하고는 이번 쇼의 가장 핵심적인 소프트를로 참관시들의 많은 주목 을 받았다. 무스 정면에는 대형 스크린을 마련해 두고 코스프레 복장의 도우미 가 게임에 대한 자세한 소개가 있었다. 이미 밤에진 게임, 「에어가이츠」 「부시 도 블레이트2. 등도 참가자리 관심을 도났다.

A Plan Da

#### 패러사이트 이브

금번 쇼를 통돌어 가장 게이 머뚫의 이목이 집중된 타이돌 뉴욕을 배경으로 인간과 미로 콘트리아의 종족 번식을 위한 최종전쟁을 스토리로 한 조기 대작을 이 사람에서 감상해 봉 수 있었다



#### 무사시제

출 여름을 겨냥 스퀘어가 선사하는 최조의 액션 동생태양 게임 대형 스크린으로 방영되 는 게임화면는 마지 PS판 슈퍼마리오RPG용 보는 듯한 느낌이었다. 폭탄 사이를 가로지르 며 수많은 구조물을 넘나느는 긴박한 액션은 생김없이 계속된다 약 40%의 진행縣



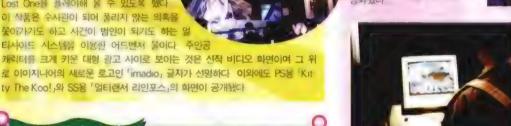
#### 쌍계의

액션 어드벤처 게임으로 격투 액션 게임의 건장감과 동물해 당 게임의 이야기성 들 잘 혼합 했다 현대 일본들 습격한 재당 의 의혹을 쌓여 나가면서 이야기 를 진행해 가며 16형의 성구를 기용 전투와 이벤트 모두 풀 음 성화했다



#### 파이널 판타지5

최근 국내에서 PC로 이식되는 것과 때를 같이해 이미 PS로 발매 된 'FF51. 새로운 오프닝과 엔딩 동영상을 수가했으며 이날 부스에 서는 PL용 규가을 플레이하는 사람 들로 붐볐다



#### 에너스(ENIX)

「버스트 어 무브, 댄스액션 스테이지화 대전게임 대회가 열렸다 그리고 GB용 「드레곤퀘스트 몬스터즈」와 신작 소개가

있었으며 캘린더의 신작 프로모션 비디오 등 상품도 제공됐다. 다른 주목작으로는 기존 진시회에서 공개되었던 "이스트로노카, "스타오션 세컨트 스토리, '엠로 위리, 등이 있으며 PC의 인기작 「리본」의 PS, SS버전도 소개했다.



<del>캐너스의 산작, 「스타오선」, 게임캠프에서도</del>

PS용 스타오선은 아름다움의 국치를 달리는 프리랜더링에 의한 갖가지 맵. 입 채공간을 자유롭게 등이다니는 경이로운 전투 시스템, 천 개에 당하는 아이템과 많은 케릭터를 생각대로 움직이며 키워 나가는 풍부한 테크닉, 박력 넘치는 동영 상을 중심으로 펼쳐 나가는 장대한 드라 이, 하드의 능력을 한게까지 끌어옮린 이 게임이 바로 진점한 신세대 RPG다

#### OLL QUINIOI (SNK)

수많은 대작들이 출시된 SNK부 A. SS. PSB KOF '97. PSB 「KOF 쿄」 '리얼바우트 이랑전설 스페셜, 「사무라이스피려츠 검색 지난백 네오지오용「월화의 검 사 '메달등라그건 리얼바구트 아 랑전설2등 /작품이 충시됐다 타 부스 에 비해 끝 홍보는 없었으며 조용한 분위기 에서 행사가 시러졌다



अवव उन प्रावस

#### NEC QUITAIN (NEC INTERCHANNEL)

스토리가 있는 육성 시물레이션, 아이돌 로봇 '아이' 문 가수로 데뷔시키는 육 성 시뮬레이션 「데뷔 Debut) 21」, 육성과 전략의 요소를 함친 「페이브리트 디 어」, SS용 「프렌즈」와 「블랙 매트릭스」등의 플레이가 가능한 신작 게임소개와 함께 오오사카 NEC쇼콤과 TV회의 시스템을 사용한 인터랙티브 스테이지도 열 있다 「프렌즈」는 특히 아름다운 그래픽으로 참가자의 관심을 끌었으며 카렌다 등 관련 상품 판매부스도 열렸다

#### **HIPO**

컴파일에서는 N64 PS, SS용 「뿌 요뿌요선」과 SS용 「두근두근 뿌요뿌 요 던전,을 전시했다 4월 2일 발매 예정인「뿌요던전」은「뿌요시리즈」로 친숙한 캐리터늄이 대거 모여 연출하 는 골름레잉게임으로 루루와 이루루 가 '뿌요 테마파크'를 배경으로 보물 을 찾아 모험을 벌이는 이야기다.



한국 작업사장도 이제렴 캠펙터 산업이 불일 듯 없어나야

한편 뿌요맨 (원조) 본점에서는 마치 슈퍼와 같은 대형 매점을 설치해 두고 코나이와 마찬가지로 캐릭터 상품을 팔고 있었다. 훨씬 많은 상품 종류를 자랑 하고 있었으며 5개 정도의 계산대에 좋을 선 사람들 그리고 여기서 쏟아져 나 오는 쇼핑백은 전 동경게임쇼장을 뿌요로 불들게 했다.

#### 개름(CAPCOM)

여느 해와 마찬가지로 「코스프레 촬영희」와 「퀴즈대회」 「시리즈 설명회」 등 「목맨」과 관 련된 행사가 가장 많았던 부스였다. 또한 3일 에 걸쳐 '뱀파이어 세이버,와 '포켓파이터, 게임대희를 개최했다 4월 16일 발매예정인 「뱀파이어 세이버」는 아케이드 게임으로 호평을 받았던 게임으로 4M확장 램을 사용한 완전이식을



可量例口 PS

와 SS 양 기종으로

이식될 '포켓파이터,에서는 버튼을 누름 때마다 캐릭터 목장이 바뀌는 플래시 쫌보 가 불안했다

**ह्यमणन प्रण क्या**श दक्षा

#### 丑ceoi(KDEI)

용해로 참사 20주년을 맞이하는 코에 이의 부스는 용으로 치장한 넓은 부스를 선보여, 그 위용을 뽐냈다. 「위팅컵 인 마쿠하리멧세」와「안젤리크 성우토크 쇼」, 「마이코 라이브 스테이지」 등 스테 이지 행사와 PS용 「에니그마」와 PS SS용 '신장의 이망」, '위닝포스트3」



용으로 작정된 부스 및 상당이 인상적

「제독의 길단3」등을 선보였으며 이미 발매되어 엄청난 인기를 구가하고 있고 국내에는 7월경 한글화될 예정인 「삼국지6」도 선보였다.

#### ⊒r+bi(KDNAMI)

기장 큰 부스 중의 하나였던 코나미에 는 아기자기한 미소녀게임들과 함께 관 련 상품 부스가 성당히 많은 부분을 차 지하고 있었다. '이것이 진정한 연애 순애 시율레이션 이라는 제목의 토론 '스포츠게임은 역시 코나미'라는 타이를 로 게임대회도 열렸다



다양한 현시(학규어 안행)상황들

#### 메탈기어 솔리드

「스네져」 '폴리스너츠」를 해본 유저라면 상당히 끌려는 게임 '메탈기어 술 리트, 제작 발표가 있은 후 지금까지 받아일이 정확하게 알려져 있지 않았는데 98년 9월 3일로 확정됐다. '전주」처럼 얼마나 적에게 들키지 않고 진행해 가는 가가 중요한 시스템으로 스릴 만점의 스파이 액션이다.

#### 미츠메테 나이트

현재 발매 중이며 플레이해 본 결과 외관상으로는 지금까지의 어드번째 게임 <mark>과 크게 달라진 점은 보이지 않았다. 통장 인물들의 상관관계를 죽으로</mark> 전함해 가는 이 게임은 상당히 드라마틱하며 멀티 시나라오 멀티 엔텀으로 및 번이나 즐길 수 있다.

#### 채식의 러브송

도키메키 팬이 기다리는 청춘 어드벤처 주인공은 교내에서도 인가 있는 아마 추어 밴드의 기타리스트 문화제의 밴드 콘테스트를 위해 국을 취임하던 중 발견 한 한 명의 후배! 그를 어떻게 되시아 함 것인가? PS와 SS로 3월 26일 동시반때!

#### 실왕파워풀야구

새로운 데이터와 신 모드가 추가된 서라 즈 최<mark>신작이다.</mark> 현장감 넘치는 상황과 발 군의 실전감각을 더욱 파워업시켰다 이번 식세스모트는 프로야구 이외에도 다채로 운 게임모드가 많다



계리터 인영의 공중에 낚여 있어 인정적

#### 트웨비 RPG

아케이드용 고전 게임으로 갤러그만큼이나 인기가 있었던 게임이다. 미니게임 과 이벤트도 풍부한 3D RPG버전 플레이어는 의혹의 구름에 힘싸인 돈부리도를 구해야 한다. 적을 쓰러트리면 후루츠가 되어 추스로 만들 수도 있다.

#### EIOI里(TAITO)

스토리가 있는 육성 시뮬레이션, 아이 를 로봇 '아이'를 기수로 데뷔시키는 육 성 시뮬레이션 「데뷔·Debut)21, 육성과 전략의 요소를 합친 「페이브리트 디어」 SS용 '프렌트」와 '볼렉/메트릭스」등의 플레이가 가능한 신작 게임소개와 함께



전시로 GO., 게임을 즐거리는 사람들로 복격!

오오사카 NEC소름과 TV회의 시스템을 사용한 인터랙티브 스테이지도 영었다. 「프렌즈」는 특히 **아름다운 그래픽으로 참가자의 관심을 끌었으며 가린다 등 관련** 상품 판매부스도 열렸다

#### 슈퍼 스피드 레이스64

슈퍼 카의 대명사 '란보르기나'가 닌텐도 64로 등장한다 타 슈퍼 카들과 열전을 평 치는 레이싱 게임이 된 것이다 또한 이번 타이토 부스에 진짜 '란보르기나 디아날로' 가 등장, 카 매니어들을 시선을 모았다.



도우미의 현상의 봄비를 이루는 '전보로 됩니'

#### 어드순소프트(HUIDSON SOFT)

하드슨 소프트는 가정용 게임보다는 '애니메이션 'KEY」 트레이닝카드'와 관련



관계들이 모인 격운데 성유들의 발표가 이어지고 있다.

된 행사가 많았다. 주목 타이틀로는 「은하 아가씨 전설 유나, 「스폰 더 이터널」, 「블루」 등이 있다. 특히 OVA. 게임으로 인기가 높은 「유나」를 PS로 등장시킨 「은하 아가씨 전설 유나」는 20명이 넘는 동료들과 전투를 벌이는 시뮬레이션으로, 선택기에 따라 동료로 들어오는 리스트가 변하는 새로운 시스템을 갖추고 있다. 「블루」는 미려한 그래픽이 돌보이는 해양 어드면서 물이다

#### TOMY)

「여신전쟁」시리조로 유명한 아들라스의 최신자 '레무스'가 가장 주목 타이들이 있다 무소 안에는 게임속 캐릭터로 분 한 코스프램의 주민국들이 기자들에 둘 러싸여 인터뷰를 남하고 ? 있었다

해부스는 조합에 따라 다양한 마법용 구사항 수 있는 새로운 시스템으로 판타



도우리의 인내에 따라 개임을 잃어고 있는 2명의 관람과

지 로맨스의 세계를 연출하고 있다. 레무스, 이외에는 인터랙티브 **호러 어드벤** 저 「다크 메사이야」와 액션게임인 「트립션너」 등 자사의 제품과 유통을 <mark>맡은 2개</mark>의 신작 타이들을 궁개됐다.

#### PC게임존



가성용 제임가 열락이었던 동경 제무소입시만 올해는 인탈과 마이 근로소로 2개사가 추축이 되어 미약한 시상이지만 [신계임의 존재 를 알라기 위해 [1년계임기존 을 향 성 [1년제임 매니어들의 제일욕구 를 종주시기 수업을 뿐 아니라 해 의 업체들의 방문도 끝았다.

#### TANE DIXI

#### 이느 전시회보다 넓은

공간에서의 전시였지만 복 잡한 건 마찬가지. 둘론 KOEX에서 벌어지는 국내 제임쇼에서도 마찬가지겠지만 사전에 자신이 둘러분 타이풀을 미리 성해 두고 가야 당일 행사 상에서도 사람들에게 떠밀리지 않 고 제대로 된 전시회를 즐길 수 있 다는 생각이다.

그리고 게임에 대한 홍보 물보다 도 직접 플레이가 가능한 제품을 신시, 직접 게임을 해보고 게임을 살 수 있도록 하는 일본 게임의



'자존심' 을 읽을 수 있었고 동시에 마쿠하리로 물러드는 인과를 보며 유저들의 개입에 대한 관심 또한 이러한 자존심을 시키려는 세작사의 노력에서 비 물된 것이 아닌가 하며, 국내 세작사들도 더욱 노력해야 할 것이라는 느낌을 받았다. 먼 미래, 국산에서 세작된 비디오 게임 타이들만을 모아 '서울 비디오 게임소2100'을 일

MAS BAN

전시화각 끝날 무렵 다음 날을 기다리며 글게 중을 서서 저녁 식사를 이는 일반 유제동

수 있기를 희망해 본다. 🚳



'CESA 대상 97' 전체 공연장 곳곳에 성적한 투표소에서 적단에 대장 제미있었던 개임을 받는 지리, 과연 대상의 영역는 이번 개암에게 들어갈 것인데?

7)29	게임타이	砂車	스퀘어 세기엔터프라이츠	FF5(영문판) 어드밴스트 대전략08	를 통해 기계
	KKNDOLEN	사물레이션		인큐베이션	S RPG
	마법진구루구루 두근두근 에너메이션	DB			인터레티보 무비
21.	웨이크2(참고출품)	역선		기리파고스	엑선파출
	피파98	<b>人至去</b>		사가투이링가 캠퍼온섬	BIOIAL
게임벨크	G-POLICE	건수병		버전 파이터2	리투액선
	른 리벨리온	시뮬레이션		하우스 오브 더 데드	건 수량
38-101	두근두근에모리엄	연애시뮬레이션	리프스코트(이미	MS 이웃포즈	3D액선슈팅
경파일	디스크 스테이션 vol 18(봄)	香甘		MS 카트 프레시즌 레이십	인디카 사물레이티
	POWER ACTY	그룹웨어		MS 골프 1998년란	<b>人平去</b>
	PRPRIN	45		MS 플라이트 사람레이터98	사물레이션
사스템소프트	대전략 마스티 컴뱃2	전략시뮬레이션		MS 몬스터트럭 메드니스2	3Dalois









#### 전격왕 독점 기사 제휴 기념

게임챔프가 일본 최고의 게임 전문 월간지인 「전격왕」과 국내 독점 기사 제휴를 맺고 본격적으로 전격왕이 제공하는 일본 현지 소식을 독자 여러분들에게 전할 수 있게 되었습니다. 전격왕은 '전격 플레이 스테이션', '전격 세가 새턴', '전격 닌텐도64', '전격 GS 매거진' 등 다수의 계임 전문지와 「유구환상곡」등의 PS, SS 게임을 직접 발매하고 있는 미디어웍스가 발행하는 최고의 게임 종합지입니다.

게임챔프 역시 그동안 국내 최고의 게임 종합지라는 자리를 지켜 온 만큼 이번 기사 제휴의 의미는 매우 크다고 할 수 있습니다. 게임챔프 제작진 일동은 이번 기사 제휴를 통해 앞으로도 더욱 알찬 내용과 빠른 소식을 독자 여러분들에게 전해 드릴 것을 약속 드립니다.

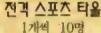
그리고 이번 기사 제휴를 기념하기 위해 일본 전격왕도 한국 게임책프 독자들을 위해 자사의 오리지널 상품을 제공해 추었습니다. 이번 이벤트의 응모방법은 아래 퀴즈의 정답을 게임챔프 애독자 엽서에 적어 보내면 그중 20명을 뽑아 당첨된 분애게는 일본 전격왕에서 제공하는 특별 선물을 드리도록 하겠습니다. 많은 응모 부탁드립니다.

#### 키 즈 !

이번에 게임챔프와 독점 기사 제휴를 맺은 일본 최고의 게임 월간지는 ○○○이다.

#### 전고함 제공생품 레스트







전객 수건 1개씩 10명

#### ೨೬೧ ೯೨೬೧ ೯೨೬೧ ೯೨೬೧ ೯೨೬

이번호 게임책프 애독자 역사에 마련된 전격왕 독점 기사 제휴 기념 '선물 대산치' 코너 에 성답을 표시해 응모하시면 됩니다. 발표는 다음호이며 당첨자 중 지방에 계신 분들은 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고, 서울 및 수도권에 거주하시는 분은 미리 전화로 확인하시고 내사하여 선물을 수령해 가시면 감사하겠습니다.

## 개박자가 막하는 「바이오하자트의



플레이어가 체험한 「바이오2」의 공포는 어떤식의 장치로 되어있는가? 「바 이오2.를 세상에 발디디게 한 장본인인 디렉터, 가미야 이데키가 말아는 공 포. 이 공포감에 휩싸여 이글을 읽게되면 플레이치에는 알지못했던 바이오 2 의 이면을 볼 수 있을 것이다.



HIOLO DINIE 2 

#### 가다하다 하다네크

단어는 27세 1994년 생님 암사 기획팀에 소속되어 THE SHARE OF HAMON SYS

그후 바이오 하사도 2.의 디펜터가 되어 시나라오까지 답답

「공포」연출AI 중점을 둔 포인트는?

우선적으로는 '사실적인 세계관'을 [] 이야 겠다고 생각생습니다. 개위 을 만든 배 가장 어려운 점은 무엇보 너도 실제 상황속에서 느낌 수 있는

현광감을 표현하는 것입니다. 따라서 저는 플레이어가 한살과 같은 무대축 에 있는 듯한 현장감 예를 들면 매경 의 리얼함과 준비의 용시인 경우 쏘 는 감각 등 모든 것에서 리엄함을 느낌 수 일계점 무대를 만드는 것이 가장

**新加州** 

연충에 위해서는 가능 에디어를 이용해서 받음

영습니다. 호반에는 창문에서 손이 불 꼭 되어나오는 이벤트가 있었습니다. 먼저 하면을 보고 플레이하면서 감각을 비크레 보안습니다 그 후 많이 뛰어나 오는 타이밍을 세밀하게 조정하기도 하 卫 SEISOUND EFFECT 在对台의

반부적임품 작으로까 입대표(인상) [ 상하게 해 주었습니다. 카메라의 역을 도 좀더 살갑니는 연중과 보는데이트 보기를 들레하라기 위해 급입기 분인 조정하기도 형습니다.

소리에 작성 악하보인 엄마트 여러는 정말에서는 모든 SE의 복다. 최대한 농여 표관을 내고 있습니다. 우산상 유리 까지는 소리 예간 유리 를 받을때 뿌지지. 율 물고 나간때의 소리 등은 보신다 소리보다는 소리로 효과를 내서 무의 시즌에 불리아이들이 소리차게함 만큼 어지 있습니다. 실감나는 효과용 때문 왜 반복에 불러이를 하도 같은 결소에 사 계속하다가 됩니다

REME "FE NE 生材料 LE FIL \* 당당하고 있어 무섭지 않다"라고 하 는 이유에서 작란 것도 많이 있습니다.

본스터의 디자인에서는 악어나 나 방 등 이미지 사제가 별로 기본 좋지 않는 소개를 그대도 사용했습니다

또한 생물하시으로 환성되어진 것 에서는 별로 취오감을 느낄 수가 없기 때문에 생물의 전화 범칙에는 여긋나 **지만 경조된 생활이 대해서 취소감을** 더욱더 느낌수 있도록 차두 바다네요 물 레 보트 목스타용 기하으로 바쁘아 GULL

#### 개발에 큰 영향을 준 조지 A·로메로 영화「쫌비

가미아씨가 말하듯이 「바이오 시리즈는 조지·A·로메로의 영화 「좀비」의 영향이 꽤 크게 작용했다.

'저는 원래 호려 영화는 싫어하는 편이라 보지 않았습니다만 프로듀서다 보니, 미카미가 '한번만 보자!' 라고 말해 어쩔 수 없이 보게되었습니다. 보고나서 전, 굉장한 쇼크를 받고..."

개발될 사람 대부분이 보고 게임 제작시 환고로 활 호리 영화의 명작 「좀비」「비이오2」의 근원을 일고 싶은 사람은 반드시 체크함 부분이다. 이영화를 모르고는 비이오 하지드 시리즈를 말하지 말라.



· 라이지티스 플라선.

**■ WIRE PROMISMOTION** 

● 174:20,000년 ● 발탁중). 미국 공개판으로 대공개 신송 주기반 디렉틱즈켓 환전환과 공통객본호 당당한 다리오 - 말등도 경독관을 갯토인 귀용한 작품,

세크 또인트!! 최공공 시나리도를 들인이하기되면 물레이동가 생기는데 바닥가 플레이하면 만난 후에 '경찰 어딘가에 따가 묻어 있다.라는 에시지가 출연하다. 이 조건을 나무면 제공을 따라 수 있다.



H미어에 가 끊어지는, 모양이 백제 의 신, 호양이 백제가 원국 의미를 당고 표적이어를 보고 있다.

최조실에서 변호 유비가 되어나오 조 경영이 있는데 설을 통장 제되어 당한 교육이 있는데 설을 다이었어 다 보여 때문에 첫번이다. 급취이 제도 보석간목 등라면 되는 기소.

제안전제를 통해 말한 수 있는 것 는 어떻는 「동문」를 조심해서 재계한 을 근소에 있다는 것입니다. 항상 [12 것은 문화 등대운자」라고 하는 이십 이 만나는 동안으로써 제도수성을 했 하는 것이 중요했습니다.

### 전작과는 다른 메시지를 의식한 '바이오길'의 세계관

가하오오는 만들어가 됐다고 걸었다. 는 이 것 [24]급대로의 목투한 특성유 산의 표현하여 있다고 용기했습니다.

한경에서는 결혼의 양옥성으로 제

역감을 차이낸 것에 반해 [2]에서는 개의 개배를 돌바보 때 전이 전망하셨 경돌게 했습니다. 얼(아서저렴: 클버플 내가 좋아시키려는 아이디어는 로메로 이 역회 트리아 간 선역함을 이었는데 1 영화를 보면 준비가 내게 출현해 다기오는 상면이 있습니다. 이런 상황 유 전식에서부터 표현하고 싶었지만 가슴적으로 불가능한 부분이 있었습니 나 하지만 어떤 길에서는 기술방상 으로 인해 대령 중비 중인이 가능해져 연출의 목이 한층 넓어진 듯합니다 **나실 전식에서는 한 회만에 좀비를 3** 구 이상은 출반시합 후가 없었습니다 화라서 등비의 환경 작다라는 인상을 가의 왕도를 되기 위해 바도를 끊이기 도 하고 사각자내를 만들기도 해서 돼 고생을 많이 생습니다만 이번에는 그 런 여러움이 없이 너무나 즐겁게 일했



### 공포감을 조성하기 위해 다시 만든 바이오 하자드 1.5

「바이오2」의 전선으로 확성도가 낮 아 다시 만든 [1.5]라고 하는 버전이 존재하고 있습니다.

무대에서는 한구를 보다 플러디지 낮은 근대적인 경찰서 건물을 다시 만 들어야 했다고 다음력었습니다. 처음 에는 경찰서만 다시 있습고 연구소는 그대로 사용한 예상이었습니다만 다시 있는 경찰서의 청(얼리티)이 [1.5]의 연구소 보다도 더 높아졌기 때문에 연 구소도 어떤 수 없이 다시 만든데된 것입니다. 주 전체를 마구게 된지죠.

### 가미야가 애정을 갖고 있는 「바이오2」의 명장면

게임적으로 예약의 가는 생물





시하다고 생각한 수도 있겠지만 지는 경상 서상성 안에 있는 호랑이 막세임 니다. 그 막세의 일을 통과하게 되면 화면이 변하게 되고 호랑이가 플레이 어를 느라보고 있는 것처럼 보입니다. 하지만 울적임은 환승니다. 사실은 계 방법 중에서 '내가 호랑이의 막세가 됐어요 하는 말이 나왔다면 호랑이 될 제품 없네라고 생각하고 있었지만 그 런 맛이 나오지 않았기 때문에 그대로 제품받으로 들어가게 된 것입니다.

캐릭터중에서는 이이나를 가장 좋아합니다. 하나다는 개니터에는 처의 의성한 이 대한 모든 것이 들어되습니다. 강한 연상의 여성이면서 하스키 보이스한 번, 저는 강한 이상이 좋습니다.

하음에 되는 도다는 산은 계4의 생 는자 시나리오의 배온과 급비어의 가 조선 입니다. 또한 급비어의 옷감이 입은 후의 모습은 지를 통분시킬 정도 있니다.



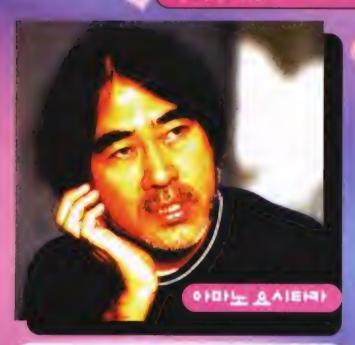
이 기사는 일본 「전격왕」 4월호의 기사를 번역 기재한 것입니다

MB 포인트III 10 플러너로 만족하지 않고 아직 토건에서 클라이에보면 더 좋은 없이 생긴되는 이번에도 역시 검색이 많이 있다는 등의 이야기가 나들고 있습니다.

## C-PROJECT 크리에이터들의 실상을 쫓아서

# 크리에이터(창조자)의 참모습

피언 크리에이 161



## 1952년 3월 출생. 시즈오키현 출신. 에니메이선의 제작 프로덕션, 타즈노코프로에서 캐릭터 설정 등을 담당하다 「SF매기진」 잡자에서 「트와일라이트・월즈」의 삽화 구상의 일러스트레이터로 데뷰. 1982년에 타즈노코프로를 퇴자. 어머(天)프로덕션 설립. 1983년부터 4년 연속으로 (제 14외~17회) 성운(地球)상을 수상. 스케어의 「파이널 판타지」시리즈의 캐릭터 원안과 영화 「하늘과 당고」 의 어미지 일러스트, 무대 「예산별장」의 무대미술 등, 폭넓게 활약. 언제는 미국에서 활약을 함과 동시에 이틀라스의 「레부스」를 담당하는 등 게임세계의 매력에 푹빠져 일하고 있다.

●대표작 ●화집 (마천) (비천) (나선왕) / 개임 (파이널 판타지)시리즈

# 가공 세계의 순간을 맛막에 새긴 독특한 일러스트

### ■ 독특한 그림체가 탄생한 시초

제가 아마(大)프로덕선을 설립한 것은 에나메이션의 원화라는 일이 제가 생각해오던 방향과는 다르다는 느낌을 받았기때문입니다. 에니메이션 이라는 작업은 정대 혼자 완성할 수 없습니다. 때문에 한개의 그림이라도 제 혐으로 완성할 수 있는 것을 그려보고 싶었습니다. 저는 동화(動編)가 아닌 그저 바라보고 있을 수 있는 그림을 그리고 싶습니다.

하지만 「조직」안에서 이런 일을 하 세되면 여러 가지 세약을 받게됩니다. 인간관계나 여러 가지 일들, 그 립을 그리는 일과 같은 병개의 문제 들이 '일러스트를 그리고 싶다.' 라는 생가을 저해합니다. 그래서 「조착」을 포기했고, 이제는 정말 제가 그리고 싶었던 그림들을 그릴 수 있게 되었습니다. 혼자서 자유로이 일을 시작 했다가 구리모토 카오무씨, 유메마쿠라 바무씨, 기쿠치 히데유카씨와 일 을 하게 된 것은 자기 작품의 방향성 을 파악할 수 있어야 한다는게 무엇 보다 중요했기 때문입니다.

그들의 작품을 읽고 제 나름대로의 어미지로 받아들여 그리면 저만의 독 북한 그림세가 자연스럽게 나옵니다. 예품들어 미소년이 등상하면, 단순히 이십답다'라고 표현합니다. 그렇다고 어느 누가 보아도 '아름답다'라고 생 가하는 일러스트를 그릴 수는 없습니다. 때문에 자신이 '아름답다'라는 기준을 정해 계속 그리다 보면 자신만 의 독특한 그림체가 생깁니다.

제 작품의 공통점은 작품안에 등 장하는 인물에 움직임이 있다는 것 입니다.

일러스트를 그림 때, 움직이고 있는 1코마를 포착하고 있습니다. 그 순간을 망막에 세기는 것을 일러스트 가 하고 있기 때문에 움직임이 나타나게 되는 것인지도 모릅니다.

그것이 인종의 비롯이 된 것이죠. 사실 고의성(\*)도 조금 있지만요. 그 리고 형태에 구애받는 것도, 제 작품 의 목성이죠. 그림을 그리다가 왠지 모르게 귀 주위가 허전하다는 느낌이 들면 귀절이를 그립니다.

게 자신이 뭔가 모자라다는 느낌이 드는 것을 그리죠. 그것이 바로 자신 만의 화풍으로 만들어 가는 것이 아 남까요?



ENDER ALL DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF

# 그림을 응시한다고 말하기 보다 나와 같은 시점에서 봐주길 바란다

### ■ 게임 캐릭터 디자인의 연합

실제로 게임 속에서 일러스트레이 터로서 스스로 표현하고 싶은 것은 있습니다 그것은 '적당하게 하고 만 다'라는게 아니라 게임의 특이성 때 문입니다 게임은 어디까지나 게임음 만드는 사람의 것이고 저는 어디까지 나 테마에 맞추어 나왔대로 그 세계 을 묘사하는 것 뿐입니다. 어떻게 망 하면 '여렇과 성격의 실정을 원정에 서 그린다'라고 하는 것에서는 일러 스트레이터라고 하기보다도 애니메이 선의 캐릭터 · 디자이너의 일에 기관 습니다. 제가 되고 있는 단계에서 는 에니메이션이나 게임이나 같습니 다. 단. 한가지 다 한밤이 되다면 예 니메이션인 경우는 그리려는 의본에 가깝게 표현되고, 게임인 경우는 및 자인한 그대로 나타나지 않는다는 🦅 이 아닐까요? 최근은 하드의 성능이 향상되어 게임에서도 애니메이션에 가까운 정도로 실감나는 표정묘사가 가능해졌습니다.

게임유 만듦 때에 중요한 것은 일러 스트레이터가 아닌 게임유 만드는 사 람이기 때문에 만드는 사람들이 만들 기 쉬게 방향성을 재시해 보이는 것이 저의 역할이라고 생각하고 있습니다.

무엇보다도 제 그림이 작품의 이미 각하고 있습니다. 지물 확고히 할 수 있는 밀거용이 되 어주면 좋겠다고 생각하고 있습니다. 하지만 게임 일러스트에 의미를 부여 해 줄 필요는 없다고 생각합니다. 게 임 제작중에 제작진에게 작품에서 그 사람(캐릭터) 나름대로의 이미지퇇 파악해 받아들여진다면 그것으로 충 분하다고 생각합니다.

### ■ 무대를 통해 배운점

「파이널 판타지」의 캐릭터와 동시 에 무대의 의상을 그런 적이 있습니 다. 무대나 게임이나 전 들다 같다고 느꼈지만, 최종적으로 두가지로 전혀 다른 것을 할 수 있었을 때는 제미있 었습니다. 무대의 경우는 배우가 있

기 때문에 무대미술은 항상 입체를 의식해야하고, 게다가 광원 동도 생 강해서 묘사하지 않으면 안됩니다. 무대는 게임과는 판이하게 다른 메러 을 느끼게하며 굉장한 증거용이 있는 공간입니다. 빛에 의해 무대는 전혀 다른 공간으로 달라집니다. 조명을 휴갈색으로 하면 무대 전체가 휴갈색 으로 바뀌어 버립니다. 무대 위의 세 계는 조명에 의해 변화器 하게 되는 것이죠. 즉, 그림은 중이에, 영화는 필류상에 표현되지만 무대와 같은 현 심 곳간에서는 빛으로 그림을 그려 세계류 만들어 내는 것입니다.

건 어디까지나 화가이기 때문에 한정된 품속에 맞추어 밸런스 있는 구상을 해올 수 밖에 없었습니다. 하 지만 무대는 임체적으로 방상해야 함

연기자가 성 공간까지 고려해 그림 용 그리다보니 제 그림속에도 움직임 이 있고 무대물 통해 얻는 정도 많이 임슈니다

### ■ 지금 가지고 있는 가장 큰 관심거리

지금 가장 하고 싶은 것은 3D·컴 퓨터 그래픽의 영화를 만드는 것입니 다 그것을 위해 올 1년을 투자해 소 제가 될만한 그림을 그려보려고도 생

테마로는 오페라를 꿈고 싶습니다. 앞으로 영상은 한숨 내 높은 레벨로 발전하고, 움직이고 싶어하는 대로 표 현이 가능하게 될 것입니다. 전부터 해보고 싶었던 영화활 정성을 다해 해 보면 어떨까하고 생각하고 있습니다.

### ■ 그리고 싶은 흥미의 대상

역시 제 자신이 그리고 싶은 것은 인간입니다. 다양한 세계가 있어도 그곳에 사람이 없다면 소용없는 일이 잡아요. 풍경만 있고 그곳에 사람이 들어있지 않다면 아무런 제미가 없습 니다. 깊은 산속 아무도 없는 곳에 벚꽃 나무가 있는 것은 조금은 지나

# 2D & 3D 애니메이션과 오케스트라의 응합 전일이외(1001 Nights)

현재 이미노씨가 불두하고 있는 것은 천이일이 이야기를 소재로한 애니메 이션이다. 이것은 생연이 아닌 종이에 색을 칠해 컴퓨터에 넣어 데이터화 한 디지털 생과 30로 제작한 영상을 섞는 최신 기술을 이용한 에니메이션 으로 5월에 미국에서 공개될 예정이다

극중에 대사는 전혀 없고 오리지널 곡을 풀 오케스트라가 생생하게 연주 하는 화려한 작품이다



1001 hights Production/ BELL SYSTEM 24

치다고 생각합니다. 그 뱃꽃을 보고 '와 예쁘다' 라고 말할 수 있는 사람 이 있으면 좋겠습니다. 남자라도 좋 고 여자라도 좋습니다.

사람이 아니어도 좋습니다. 사람치 링 뭔가용 보고 아용답다고 느낄 수 있는 동물이 있기를 바랍니다. 예를 돌면, 앞이라든가, 또 다르게는 신이 어도 좋고, 악마여도 좋습니다. 꽃 구성과 같은 아름다움이 아닌 살아있 는 뭔가에서 아름다움을 찾아 작품 속에 그려넣고 싶습니다.

### ■ 받아보는 입장에서 요구하는 점은?

묘사용 끝낸 시점에서 작품은 이센

받아보는 입장의 작품이라고 생각함 니다. 자유롭게 받아들여도 상관없습 니다. 단. 그다지 깊이 생각하지 않 고 있는 그대로 보고 싶을 뿐입니다. 일러스트에서는 그렇게 깊은 의미는 부여하지 않고 있기 때문에…. 그것 과 자신과의 사이에는 묘사 거리라고 하는 것이 있습니다. 전 눈이 나쁜편 이라 멀리서 전체를 묘사하기란 불가 능합니다. 그래서 늘 가까이서 묘시 물 하죠. 그래서인지 저와 같은 가까 운 거리에서 그림을 봐주길 바랍니 다. 그림을 용시한다고 말하기보다 하나하나 자신이 그린 듯한 마음으로 봐주었으면 합니다.



이 기사는 일본 「전격왕」 4월호의 기사를 번역 기재한 것입니다

# TORANKING

3월당은 대작물의 홍수로 인기·기대 소프트 모두 전한 교계됐다. 언기 소프트웨서는 「바이오 해저는2」와 『집안함~」를 제외하고는 모두 새로운 타이돌이며 기대 소프트에서는 「빨리의 전성64」와 「트레곤웨스트7」 등이 그대로 위로 클릭되었다. 특히 인기 소프트에서는 PS한국에 간합적으로 보이는 SS을 「KOF'97」, 「이브~」 등이 눈에 되고, 언기/기대순위에서 6개의 타이돌이 「스웨어」의 소프트인 점을 알 수 있다. 기간이 지난수록 「파이널 팬타지원」의 인기가 상승할 것으로 예상되며, 「DO7」과의 대검도 불만할 것이다.

● 투격 기간: 1998년 3월 1일 ~ 3월 31일
 ■ 조선 명합: 학명점프 98년 4월호 역동적 점세 (30%)
 국내의 학명 관련 업체 및 학명 여행 관계 문행(30%)
 학교, 일본 유명 학명적 조석 문제 (20%)
 학교 대학원 투제 조석 보고 (20%)

## 인기 소프트 TOP 10

철권 3 (NEW)

격투액선 남코 3월 26일



↑ 패러사이트 <u>이브 (NEW)</u>

시네마틱 RPG 스퀘어 3월29일



바이오 아자드2 (12)

PS 호러 어드벤처 캠콤 1월 29일



KOF' 97 (NEW) SS-격투액션/SNK 3월 26일

5 부시도 블레이드2 (NEW) PS 격투액션 스퀘어 3월 12일

6 이브 더 로스트 원 (NEW) SS/어드벤처/이마디오/3월 12일

기 에드 오어 얼라이브 (NEW) PS/격투액션/테크모/3월 12일

용 클릭타워 -고스트 해드- (NEW) PS: 어드벤처/휴먼/3월 12일

의 김전일 소년의 사건부 (, 1) SS:어드벤처/강담사/1월 15일

파이널 판타지5 (NEW) PS/RPG/스퀘어/3월 26일

# THE ATE TOP 10

젤다의 전설 [ 1 3]

N64 액션 RPG 닌텐도



드래곤 퀘스트VII (11)

PS RPG 에닉스



메탈기어 솔리드 [13]

어드벤처 코나미



스타오션 -세컨드 스토리- [ 13) PS RPG 에닉스

5 슈퍼 로봇대전F 완결편 (NEW) SS SRPG 반프레스토

6 쌍계의 (NEW) PS 액션이드밴차/스퀘어

기 뱀파이어 세이버 (NEW) SS 격투엑선 캡콤

용 포켓몬 스타디움 (NEW) N64 대전&컬럼즈/닌텐도

의 파이널 판타지8 (→) PS RPG/스웨어

브레이브 펜서 무사시전- (NEW PS 액션 RPG/스퀘어

## FREE RANKING

**海蓝 对回答图 斯斯科 绘州()图** 

### 일본 게임제작사 베스트 10

제임캠프가 가장 좋아하는 일본 개일 제작사는 (FF) 시리즈의 명확도 있었겠지만 그동안 제일캠프가 가장 때로고 정확한 소 식용 전했던 '소매이 먼 것으로 집체됐다. 2제는 꾸중한 대작 급한 '제'과 있는 '제'가 . 3위는 (함께) 시리즈의 '보고' 동의 순으로 집제됐다. 그리고 CESA의 지료에 의한 이번 응경제임 쇼' 96의 소프트 관한 출름 동향을 살펴보았다.

스퀘어( SQUARE)

2 M7K(SEGA) **SEGA** 

3 H코(NAMCO)

4 ES(CAPCOM)

5 코나이(KONAMI) 6 에닉스(ENIX)

8 MARININSNKI
9 HRE(NINTENDO)

10 티지엘(TGL)

### TGS'98 호판 타이를 가장 !

4.43
%)
%)
%)
6)
6)
6)

### TGS'98 200 - 101 10 10 5

1 사율레이션	(20%)
2 10 10 10 10	(14%)
3 어드벤치	(14%)
4 액션 격투	(14%)
5. EKON	(7%)
6 기타	(9%)

# 플레이스테이션 TOP 5

격투액션 낡큐 3월 26일



시네마틱 RPG **△**№04 3월 29일



바이오 하자드2 [12] 호리 어드벤처 캡콤 1월 29일

부시도 블레이드2 (NEW) 격투액션/스퀘어/3월 12일

데드 오어 얼라이브 (NEW) 격투액션/태크모/3월 12일

# 새턴 TOP 5

검투에선 SNK 3월 26일



OLF E BYE SUNEM 어드벤처 이마디오 35 129

김전일 소년의 시건부 (NEW) 어드벤처/강당사/1월 15일

버닝 레인저 (NEW) 액션/세가/2월 26일

위터 히트 [13] 스포츠/세가/2월 5일

# 애독자 텔레마시

역시 FF 유자가 많은 만큼 "FF세계의 연구"기 가장 않은 호응을 보였으나 향고 대강 배로 전 에 건지 육관 '정권 3.의 '포스 모드' 와는 근소 한 차이를 보이고 있다. 지난 달 부족으로 나갔 전 부록CO에 대한 유저들의 반응은 '영사 특 가'로 인해 그런 종은 돈은 어나았다. 한편 정품 CD로 가장 받고 싶은 것은 역시 「CI아베로」 「파전도 역복스」등 모두 목표레임 게임이라는 사실을 확인할 수 있었고, 받고 싶지 않다는 유 지도 상당 수 없었다. 정품 이외에는 역시 「보로 매어드, 가 가장 큰 차이로 독자들의 오용을 일 ज थय.



# 컴보이 64 TOP 5

실황 월드시켓 3 (12)

人平文 97년 9월 18일



1080 스노유보딩 (NEW) 人平大 니테도 28 282

요시스토리 ( 1) 액션/닌텐도/12월 12일

스노보 키즈 [ † 1] 스포츠 아름라스/97년 12월 12일

디디콩 레이싱(14) 레이싱/닌텐도/97년 11월 21일

### 아케이드 TOP 5 ARCADE

격투액선 SNK



철권3 (→ 격투액션 남코



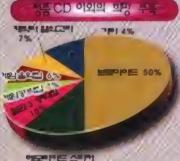
버추어파이터3 tb († 2) 격투액션/세기

라이벌 스쿨 [ 1 1] 격투액션/캠핑

메탈슬러그2 (NEW) 액션/SNK

## 로드녹자 희망 정품 PC





12%



스퀘어의 기대 신작 「무사시전」의 최신정보 공개

# 브레이브 페서 무사차자



- 제작사: 스퀘이
- 장르: 액션 RPG
- 발매일: 98년 이름 예정

지난호에 이어 부사시전의 새로운 정보가 공개되었다. 이번 동경 게임 쇼에 중품되어 많은 호평을 받음() 부사시전, 이번에는 새로운 여성 제목터와 적들의 다양한 공격화면, 부사시의 기본 엔선화병이 공개되었다. 하나하나 집어가며 이 게임의 집자를 확인하자



### 한달 동안 이렇게 변했다

지난달 이어 무사시전의 새로운 화면들이 속촉 공개되고 있다. 이 번에는 무사시의 기본 동작과 켓 · 인(GET · IN)시스템, 적의 마법공 적, 새로운 게임터를 소개하였다.

### 검공객

이도류의 국한에 당한 무시시는 전에도 망한바와 같이 검을 두 개 장비한다 또 장비한 감에 따라 공격망 식이 바뀌는데 이번에는 일본도인 회광 환과 서양도인 레이건드가 공개되었다



확광환용 레이건드에 비해 파괴력은 별 어지지만 기술 발동 시간이 빠른 목성을 가지고 있다. 또 버튼을 연락하면 연속 공격이 나가는 목점이 있다

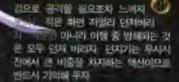






### 레이간드

레이간드는 양각함상을 노벨 때 작당한 검이다. 마리력도 강해 보스전에서 사용 해도 무리가 없을 정도다. 하지만 사용 후 커다란 반응이 생기는 것이 단점이 다. 공격패턴은 화전참과 같은 방식으로 적에게 둘러싸여 있을 때 효과적이다.



ENTIT



이번에 새로 공격된 형에라는 독점공장, 이식 제작공이가 무시시의 여행에 어떤 영향을 모지는 따지수에지만, 그녀의 장오 형목되었다는 통점없다. 미국인의 이상하기 아니만 부사시의 어떻게는 성근없이 무사시기 이행하는 도등 경쟁 되는 어떤 중 한병업시도가

### 걷고, 말리고, 던지고, 때린다

액션 RPG의 기본은 결공격과 점프다. 하지만 무사시는 다르다 집공격 이외에 던지기가 존재한다 하나하나 살펴보자.



### 필프

무사시의 이동 중 하이라이트는 정프다. 무사시는 정프로 협곡이나 가를 방해물 등을 건널 수 있다. 대쉬 중 정프와 공격도 가능해 모험 중 좀더 다양한 백선을 만끽할 수 있을 것이다.



वया का कर हाथ



민간나에서 이렇게 서울한다

### 타산지석이라 하였다

이번에 내롭게 공개된 시스템 중 하다가 몇 · 인(GET · IN) 시스템 이다. 이 시스템은 [판시리즈에 나 오는 청마도사의 리닝과 같은 것이 다. 적이 사용하면 나도 사용함 수 있다. 적의 공격을 배울 때는 타이 병이 중요하다 적이 공기하는 순 간 두눈 부름뜨고 배워두자

### 文型

정프를 해서 아래 있는 책을 겉으로 공격하는 호핑 청권의 요시미츠가 사 용하는 기술과 유사하다. 이 기술이 첫 인하는 순간 자동으로 발동하기 위해서는 기술을 얻을 때의 타이밍이 중요하다



스물은 커다린 작음 작 게 만드는 기술이다. 걸리버가 외도 문제없 다. 외? 작게하면 되

004974

### 민별

급강산도 식후경이다. 배고프면 손에 집하는 대로 먹자 정확한 회 과는 아직 알려지지 않았지만 혹시 HP 용 회복시켜주는 능력이 아닐까?



21/1

HOLL

원거리의 적용 죽이기 위해서는 타라이 필요하다. 하지만 한밤씩 쏴 서 언제 불리치겠 는가? 면사다 살길은 오직 이것 하나



말 그대로 분명이다. 거대한 공율 글 러 처음 공격한다. 공격을 할 때는 위 에 나타는 케이지 타 이밀에 맞추어 배 트용 누르자 좋은 통로에서 적이 몰려 온다면 당황하지 말 고 던지지 저기 불림 판이 몰려온다





### 데미지 전환

적의 통적으로 받은 대비지를 다 른 방법으로 이용하자 적의 대미지

도 제반용한다. 이 기술을 발동하면 바 이외의 뭔가를 적으로부터 받게 되는데 그게 뭐까?



## 실생활에쓰는 겟 · 인(활용편)

일반 이번트를 해결함 때도 쓰인다 무사시전은 이벤트 해결방법이 다

켓·인 시스템은 전투뿐만 아니라 양하기 때문에 의외의 행동이 모험 에 도움이 되는 경우가 있다. 아까 두면 뭐하겠어 사용해야지





### 항상 몸에 좋은 것만은 아니다

겧 인 시스템이 항상 무사시에게 유 리하게 작용하는 것만은 아니다 아 래 사진처럼 이상한 해골이 등장해 무사시쯤 괴롭히는 경우도 생긴다 이럴 때는 빨리 다른 기술을 사용해 사태 수습을 하자







'만드는 드라마' 시리즈의 첫 작품

# 더블케



■ **用**■ A : SCEI

■ 장르: 어드벤치

■ **10**12: 62 252

■ **MM**기: 5,800년

'드라마' 하면 그저 화면 앞에 앉아 명하는 지켜보는 것으로 끝나버리는 어떻게 보면 일방적인 매체이다. 그러나 거기에 플레이어의 의견이나 생각을 조금인나로 삽입시킬 수 있다면? '보는 드라마에서 참여하는 드라마로'라는 구호를 걸고 방짝되는 인터렉티브란 애니메이션 「야루도라』시리즈의 첫자품은 공재한다.

## 게임이 아니라 드라마입니다

이제까지 인터랙티브 무비를 지 환하는 많은 서도가 있었지만 그것 은 그 안에 플레이어가 참여한다기 보다는 플레이어가 이야기를 만들 이 가는 북한 것이 인반적이었다. 다시 말해 내가 부분적으로 참여하는 것이 아니라 서의 세상을 취고 본드는 등한 것들이 인반적이었다. 그러나 이 작품들 내가 만드는 드 라마(투칭) 기 사라즈는 내가 온 제상을 만드는 것이 아니라, 트라 마의 한 부분으로 참여하게 되는 시스템을 가지고 있다. 마치 드라마를 보듯 감상하 면서 자신에게 묶어오는 데 되 기회에 자신이 제제하다 교 생각이는 만을 급리시 선 데하는 발식으로 권행을 하 제 되다

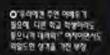


어느날 볼 자신이 없어버린 저참 을 찾아 해내던 주인공은 우연히 된단 더쓰기라는 여자에게 지갑을 들어 받고 그것을 제기로 자귀개 된다. 주인공은 대학 영화연구모임 세서 원통증인데 여자 주인공간이 없어 고만만 자신의 정화연구모임 네 미끄기를 주연여우로서 소개한 다. 그런데 영화의 시나라오에는

> 원가 비밀어 있는 듯했다. 이전에 주인을 받았 단 여학생이 하는 등… 미모덕인과 부원들의 확명을 받으며 입부한 미쓰기는 프로 행치는 변기적으로



역무 것도 핵심시 않았으니록 인성액, 보답으로 계획한전 시 주겠어?



O의 첫 역에게 변한 목욕들은 대한영



○주안당은 미츠국동

주인 이명우 무보로

Double Cast





용으로 다녀를 통고 전투 산년을 OoiFA 436.4시 크네팅 대비 된

O마트키와의 격보신 발영당 O용본던 주인공은 규칙를 받으며 기술을



O에나라의산의 제공안 의장이나

각 장면과의 보드라운 연결

또한 임권이다. CO 역에다 또한 역부을 수 있는

**उक्ष**ावः

四日名 香味物





서의 촬영중 주인공은 미쓰키와의 사비운 러브신에 코피를 쏟으며 정 신을 잃어버리는데~

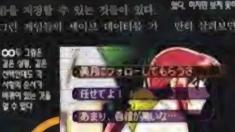
### 연타식 어드벤처와는 무엇이 다른가?

위의 장르구분에 어드벤처라고 사항은 것을 보고 내는 연다식의 그 광보가 게임이라 생각하면 곤란하 다. 첫째 화면 속의 캐릭터들이 움 적인다는 정 마치 한편의 에니메이 분과 같은 전쟁을 보여준다. 게다가 대다수의 어느벤처 케팅이 대화(혹 은 음성)단으로만 반응하는데 버래 이것은 상황에 따라 유성은 품본이 거니와 화면자재가 추가되거나 바 위는 경우도 다수 존재한다

또 한거지는 선택의 기로에 놓였 을 때 어떠한 것을 선택하더라도 부분적인 이벤트만 변화함 뿐 전세 적인 호흡에는 지장이 없다는 것이 다. 어느벤사 게임처럼 한 순간의 1몇년 선택으로 계약오버가 되는 따위의 누러움은 없다. 자신의 선 택에 따라 캐릭터들을 미묘하게 변 화, 반응시킬 수 있고, 그리고 자신 의 선택에 그다지 많은 책임감을 느 꺼지 않아도 된다는 점이 이 작품을 편안한 마음으로 감상한 수 있게 해 는 요소가 아닌까

### 1번만 고르는 사람들을 위해

RPG 등에는 플레이어가 의견 이 마을 지장할 수 있는 것들이 있다 그런 게임들의 세이브 데이터를 가







대로는 비장시험은 산에이지 않으면 될 수 없는 때만도 했다. 이지만 보게 맛이다며도 스토리에는 전이 이상 무!

만히 살펴보면 계리터 이름이 ああ

ああめ… 豆 到の 있는 경우를 충풍 불 수 있다. 일본 어떤 음과서 그런 사람들도 인겠지 만 귀찮아서 비 본유 연타하는 시 람들도 적지 않다

코 본다. 즉 이거저거 생각하 기 싫은 사람들은 그냥 땐 처 음에 커서가 맞추어져 있는 것으로 선택은 하는 경향이 이런 방식이라면 언 제나 같은 진행 같은 이벤트 만 감상하게 뭐 것이다. 그러 나 이 게임에선 보기의 순서

가 랜덤으로 바뀌게 되어 있 다. 따라서 첫 번째 짓만 게 속해서 선택을 하여 늘 같은 진행이 커뮤되게 되는 것을 어느 정도는 피한 수 있지 되었다

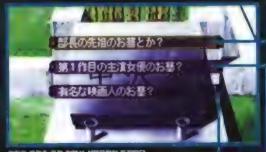
### 또 다른 '드라마' 등

이 네가 만드는 드라마셔 앞서 것처럼 시리즈물이다. 값은 말한 시스템을 탑재한 여러 기지 이야기 들의 지난 계약증에 있다. 41,41(6) 우리에게로 다가온 내가 만드는 드라마 사피즈 쌀이 해장하들을 소개한다



기약상성에 교면 참석된 소녀 대략에는 물속에 관용을 지나고 다난다. 누군기가 저선을 위험하고 있다고 생각이는 그녀, 요한 인연으로 주인공은 따라이와 STANTA ACTOR SEL

이것은 인력에 따른 강대방의 반응변화를 흐름도로 표기한 것이다. 일확인구회의 회원들이 전비에게 먼지로 이끌려 찾아간 우덤 앞에서의 대화이다



역시로 골목은 요지 앞역서 선택문명이 동장만다

"유명한 이배우의 묘인가 보죠?"를 선택하면



① '부장의 조성님 묘소인가요?' # 선택하면



내기 왜 너희들을 우리 선정의 모에 골고 오겠어?' 때면서 민상마다는 포경을 짓는다

② '지난 번 주면여우의 묘군요'를 선택하면



그래 이를 맞았어. 때는 음성은 중에는다



주인공은 여자친구의 행복한 나님을 보내는 풍병한 남자 어느날 수건공고 역전의 사이에 기억상실문에 조현 소비가 되어온다. 수인공은 그녀의 기억을 들어가 되어 노력한다. 그러나 기억을 찾은 그녀는



주연당은 적으리려는 여만을 남물레 시모이고 있다. 그러나 그나에게는 이미 의존시기 없어 기기이 값 됨이 보여지 않는데, 그러면 이는 낡 기오리의 의존시기 세상을 매니고, 요간적으로 장산하면데 매전 적으리는 주인공을 मुख्य प्रहम्बत्त अपना ध्व



### '가장 무서운' 이란 수식어를 달고 나오는 개임



- 제작사:세가 ■ 장르 : 어드벤처
- 열뚝일: 매쟁
- 발표가 : 대경

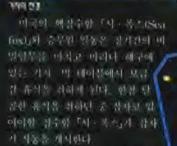
एमा क्षेत्राहु भाष्ट्रवस क्ष्म अस्त अस्त अस्त अस्त 이 있었다. 주위의 모든 것이 못, 도망한 곳으로고는 아무운 골속 뿐이 신에 때는 공간은 우프인데 신 비디과 함께 끝없는 공포를 인거준다 그 의문과 공 포김이 가득 담겨있는 값은 바닷속에서의 시계를 "집 파어'의 공포를 여러분과 함께 나는다.

## 세가 최고의 제작진이 만드는 최대의 공포

### 나 나를 죽여!

기저의 점복에 나선 반간 구조사의 이위 존 네이어의 군앞에 범시진 것은 보는 첫 조사도 괴로운 정도의 공포, 복구불등의 기자, 그 민호 처참하게 쓰러진 부상 사금, 보는유 구하기 위해 나선 메이어에게 무상자들

이 먼지는 많은 한경 같았다. भ भा दला



의원도 한 수 있다 국민을 가져야 「사·폭스」는 「박호테이침」의 영급 보인지역인 테이바 데이리어 예 때 돌한다. 더불어 「시・폭스」에서 받사 된 어뢰가 [박 ] 테이블]의 공기 공급 시스템에 명중하고 외부를 양선 연박은 일계 두겠되어 기 지 안의 사람들은 큰 위기에 최 하게 된다.

사태와 심각성을 느낀 기치 의 총책임자 크랜서 대화는 군 의 요인인 의이즈에 바시의 신변 손등보이는 일수 없는 화면 모습으로 반에 한 수이는 나 기산 보급기지와 교 있어 사람들 의 운명은?



US CHAIL HIS BYE GODS. JAMES 1882 NUMBER AND BYE STATE 28 BIS SURE SOUTH

- 보이 이 가 합니지도 전에 그

들은 안 수 없는 공포의 생품로 빈

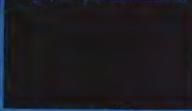
모에 베 이어의 복증을 노린다 양 수 없는 의문이 주인공과 품 레이어를 감싼다. 그러나 그 의 문은 관이어 찾아오는 곳곳에 문희 사라서 버린다

### 도망질 곳은 없다

방사적으로 이 공간을 탈출 하러 해보지만 깊은 바닷독에 도망간 공간파위는 존재지 않 논다. 주인공의 주변에 남이있 는 것은 2000년에 당하는 수위 과 용식하게 변해버린 승부의 늘 문 부위진 가지 외먹으 로부터 점점 생이 들어요? 바닷물! 이뢰에 의해 부쉬 전투를 뛰면 말씀말까? 전 산소보급기는 제 역항을 하시 못하고 운명의 시간은 推掛 주인등의 세울 피어온다 온선한 모습으로 이곳에서 만 #이는 것은 이제 분기능한 것

### 사사례 밝혀지는 공포 그 실체는?

이번 동경 계위쇼에서 공개된 자 료는 극히 일부이다. 마치 제임 내 용이 비밀과 의문투성이 이듯… 밥 메일조차도 확심하게 청해져 있지 많은 덜 되어 그러한 깃들이 더욱 신비간의 밤에 이전부터의 공포감 를 만들어 내고 있다. 흐러들의 내 표적으로 자리집은 '바이오 하자트'



PIBE 모두 및 심어 불제의 경은?





**२१३८ वर्ग ५व८ १४७ प्रश्न प्रथम ५३ उत्तर** 

이상의 공포를 자부한다는 제작사 속의 말을 굳이 빌려지 않더라도 품 레이어를 덮치게될 천율이 벌써부터 괴부에 외 당는 듯한 느낌이다

공개된 크리백만으로도 상당한 때 리터를 지니고 내어난 것이 예상되 L 및 되어'의 공포를 함께 기다리

### 이름부터 새로운 SRPG

# 로다



- 川谷小: 川汁
- 경로: SRPG
- 발매업 : 98년 이름
- 照明가: 5,800 엔

식퇴기에 접어들었다고 말해지는 사전 시장에 새로운 활력수락 등장한다. 새전으로 즐기는 또 하나의 SEPG. 「빗현 모디급기는 어려분에게 새로운 기대를 안집 것이다. 「호험사」시라으로(이민 이름을 널리 일반 부때다씨가 제막된 디자인을 많아, 캐릭터부터 때력이 넘쳐나는 이 작품. 방써부터 기대장 의 냄새간 전략된

### 매력적인 캐릭터, 매력적인 시스템

쿼터뷰 방식을 채택한 시유라이 선 뱀은 웹시 이전의 내티스 오우 사와 같은 분위기를 보여준다. 하 시만 큰 뚜성은 전투서의 연출이다 귀타뷰의 밖에서 전략을 펼쳐다가 선무가 범어자게 되면 마치 웨)각 무 게임의 화면처럼 연출이 된다. 그림을 참고하자

에 의해 전투의 승패가 크게 영향받 을 짓으로 보인다. 유저들을 위한 권리한 인터페이스도 엿보이는데 회민상의 메뉴가 모두 아이곤 처리 되어 있다



메뉴막 이미만 자리되어 있다. 교수를 모르는 사람도 Q.K



O서주 보역오단 **用**耳是 雙向聲 SRPGUT? O전투시에는 이렇게 선반원역 **O**3DV 전용되는 전부는 다음 마하적





### 승리를 향하여

맛진 로디는 '테릭스 오우시 [단기] 등의 제임과 같은 분위기를 가지고 있는 만큼, 사항의 파악이부



캐릭터 EIXI인과 CG. 그리고 미니어저가 만니서…

위의 세 개의 요소를 직접히 섞은 새롭고 충격적인 화면이 등장한 것 으른 밝혀졌다. 마시 디오라마와도



같은 분위기 음 보이주는 이 화면들이 사용되는 것 & SAMO 이니면?

O미국어로 만들어진

『호역사 인족』은 심어도 🖷 릭터는 땀에 들었다는 게이마 들이 있는 것을 보면 무라티씨 의 일러스트는 HOIDI를 사로 집는 부분이 있는 뜻하다. 무리 티씨가 디자인 안 빳켄 로더의 주인공들을 소개인다.



्राया क्षेत्र क्षण्या अवस्य विक्रा हुर

े श्रीम् श्री सद्दा शहर अंदास अनुम 등장말 것인가?



सुसाराज गायाचार मार्ग 마의 분신이 될 사나이 여동생과의 약속을 지기 기 위에 왕국의 기사가 되면 한다 검증이 되어 ा अध्यक्त



- 여주인공이다 무리하세 박유
- 의 근 미리적 디자인의 복장 이 눈에 띄는 그녀는 어울리





○ ॥ ॥ वाष्य CG वाष्य



### 배경으로 뜨거운 혈전이 다시 시작된다!!



외계인과 로봇, 공룡까지 등장하는 우주액션별통의 루었던 스타 글래디에이터 스피디하진 않았지만 한 그때픽으로 일부 유저들에게는 크게 어필했던! 작이 죽은 줄 알았던 빌스타인의 부활과 함께







## 시스템 소개

### ■조작방법

전작에서는 8방향 레버와 가드 버튼 내로배기, 기로배기 직의 나머본이었 다 이것은 그대로 계승한 듯이 보인다

### ■엥글 변화

지가이서는 캐린터의 역력으로 합면이 사의 고성되어 있었는데 2에서는 멋지 기수운 사용한 때 가장 이상적인 화기의 이를 함께 멋진 불거리를 제공한다



BO BAS ATTE 보는 뜻한 주어된다 생활용

特別。000 可是

म स्यायात

### 多多音艺艺术 洲外风

B라즈마 :파워를 서울할 수 있는 게 지, 회에게



어려면 MAX3리는 현재가 되어있는 것이 새로운 불리즈의 계약자

느가 시작되때 이번 배워져 있는 상태 에서 골라즈마 화위를 쓰면 없어지고 나는 라운드가 될 때까지는 세워지지 않았었는데 이번인 다시 표위장문터러 최대 3종 과저 보용 수 있어 전략적인 는면이 상당히 살회되었다

### ■플라즈마 평보

세로배인는 가로텍기는 각 분을 시청했다 순서에 따라 조합한 연속기 인비비트바 내 않는 호류도 있지만 상 중 하단을 오사는 것들은 역사 막기가 가다듬다 각 캐릭터들의 주리기술이며 전작에서 는 최소 2이트에서 최다 5이트까지 있 언제만 2에서는 그 길이가 더욱 길어질 듯 하다 버튼조합에 따라 그 종류가 다 형이다 빠르게 나가기 때문에 장만 사용 (대편 대전체 (부모님은 취논에 사다) 가게 비 없을 것이다. 단 문라즈마 용 보를 사용한 때는 프라즈마 리벤시나 품 라즈마 리플랜드를 조심하여 한다

### ■파이널 음보

전쟁에서 의었던 시스템으로 골라즈 THE SECTION [#보기: 기드분들의 한생하는 좀비대 이선으로 돼지 2대

서는 삭제된 듯하다

### ■플라즈마 스트라이크

군국의 중라즈마 과제, 최종 보고 살기 이며 대부분이 사무계명이다 임방역정 이 가능한 위력도 위력이지만 연중에도 신경용 써서 해우 멋지다. 플러즈마 텔보·플레 팬슐이어 (인텔이 가능하며 개 하즈마 게이지를 만들 소모는 케릭터 됐게 하여상 저나고 있는 뜻하다



비리드의 클릭즈마 스트립어크 매우 멋지다

### ■番라즈마 리벤丸

56

귀약은 문화 확여별 통보

일종의 반려기, 상대의 무기를 서울한 등려 중에 입력하면 공격을 튕겨낸후 자 동으로 반격을 가한다. 일방역전이 기능 위력이 환으며 발생이 내르지

> 반 시계열의 공격과 잡기의 무례하고 돌라온아 스토라이 크도 막아낼 수 있다. 사용 내면 금리즈마 케이지를 [과 3분의 시간 정도 소비한다 [조] 궁격에 시중하게 하기 위한 방면인 듯하다



PTETE



에만 에쁜

### ■플라즈마 리플렉트

역시 인조의 반격기 상대의 무기공기 를 떨겨난다. 플라츠마 리현지와 다끈 !! 유 배제내기만함 뿐 사동반격을 위 된다 는 것이다. 그래도 챙겨진 상대의 달래이 강에 플라스마 공보를 넣을 수 있다. 라즈바 스트라이크도 될게볼 수 있다.

### ■플라즈마 필드

· 도움· 유리즈막 과임, 일정 시간동안 상태를 제수공간에 가눠 놓고 공격한다. 문화교와 됐도요 반동시간 지러터는 이 공간 내에서 복수능력이 생기는데 이것 **씨 위력이 워낙 엄청나서 상대방을 환전** 에 아드리버먼다. 특수들하는 사 케릭턴 마다 다르며 독수동간의 육계시간도 다 과 다른 듯하다. 항재 가지고 있는 문화

10 对基 连海 **土川寺**(

웹스타인의 원칙조미 함드인 연리나타 확위 경력하다는 것은 한눈액 알 수



## चित्रित्र क्षेत्रा

승기선 기립터와 하야도의 공연 B 하 야토까지 군합하여 12명의 제리티카 있 언턴 전적에 비해 그에서는 무리 그릇의 사람티가 등장한다는 여기에 중계된 개립 디까지 있다면 돌명 이상도 예상이 가. 하지만 생활 제 ( 티 이름과 터치 인용 1P와 지밀하한 때문에 들어난 계린 터가 많으므로 결국 현재 선택이 가능한 신 에너티를 포함 1.7명이다 어디까지나 예상에지만 일본유의 플라즈 마 스트라이크를 까지고 있는 것 같다



2의 신 개필터로 서 벨스타인의 열 커다란 청과 이업을 무기로 사용하며 회 [] 하 기술을 지었어

다 유라트미의 등록에 감한 남자를 찾아 그 힘



O 979 97. 이단문장한 것으로

44





이 또 다른 플릭즈에 

Æ



2의 새로운 케릭 터 시설수중의 1인 사 용무면 인조15위 된 자를 주삭하는 시 명을 뜨고 있다. 날 의로운 발톱이 무기

이며 빠른 스피트를 지었다. 매우 화려한 플라 조이 스트라이크를 가지고 있는데다가 목이하











(2P:M0(3)) 대점의 유남리는 상밥이 인상적인 신 MCIEL BAERDINA 정신을 지배당했던 이 품이 있다 -리치가 건

장에 비해 그렇게 느리지는 양은데다가 순간이동

의 기술이 있어서 다양한 전범이 기 등학 것으로 보인 다 등라지아 반드 인 타임 스톱은 덕임 스템, 기도 Mis에라면 매우 에시간은 흘러가지

HER TANKYAR 아 상대병은 위점 이 정치한다. 목 공간의 뮤지시간이 매우 출시만 감력 한 연속기로 많은 대미지를 입히는게 가능한 것이다



BAN ENGRAPHINE 회의농급 등을 난시



(2P: G 발스타인)

전작의 보스 명혼 이 소멸하지 않고 날 이사 새로운 목체로 부활했다 2에서는 처음부터 고를 수 있

으며 과거의 보스탄계 간격한 기술을 구시한다 스피트는 다소 느린 듯해 반각기계임을 조심해 이 함 듯 하지만 그 리치와 과유인으로도 예우





(2P: B. 000厘)

1에서 최강의 지리 메 근접했던 하아토 이번엔 혼음 지키기 위하여 같은 돈다 표 위화 스피트 리체의

플런스가 가장 좋았던 캐릭터였던 만큼 2에서도 이전히 강하히 라 예상된다



O 플리즈마 스트라이크 등전 강적된 그래픽을 만난에 알 수 있다



(2P: 9) 전작의 유입한 며

성 케릭터였던 준 DIM MICHEUN S 명 추기되긴 현지만 어서의 귀여우 모시

의 기울통로 히로인의 위치는 흔들리지 않을 듯 이 보인다. 링을 던지는 뭔거리 기술이 새로 생 기고 무용감은 한런한 기술등도 한 단계 때위 <u>elakai</u>



강해팔 푹 O 98 B76 신기요. 단병기로도 기능인지는 여기수



(2P: 0(m)

남자분 남아다니 하늘의 용사 제4 제국을 무찌르기 위 MI BIOLE OF WAR 한다. 전작에서는 날

아다니는 것 때문에 다소 치사하다고 여겨지기 토 했으니 날이다니면서 구시하는 기술은 오히

러 파워 없음 6 였다. 잘만 사용 한다면 역시 통령 레스의 캐릭터



0 3544 물리스의 스트리어크





기로 사용하는 유쾌한 회계인 그 리치는 최 감이다 거기다가 기술 도 상담히 현라한 편이

어서 상대하기 까다로운 캐릭터중 하나 하지만



● 세면의 신격호텔 **롯한테** 

○ 불각조대 필드인 달 원석, 얼굴같이 **%**ट रेडल अपना ·이어 목숨한다



(2P: 11d0)

문성감을 이용한 이윤 공격이 주무기 어 기념을 회위기 약하지만 환성이 위 당 중이 전작에서는

임심한 자리터라는 모명을 빗용 수가 없었다. 기술이 매우 회관해졌지만 전하의 기술을 내부

보여서 雅会机 导 여전히 살대를 위한지 만들 것으로 보인다

물리즈의 스트리어크 엄청난 의의 수가 나온다 ㅇ



(2P: 471)

MIN BYE LIN 기의 연속기와 이 · 기술로 보기보다 장된 기록되었던 고 전책의 기술만

그대로 유지되어도 강한 케레티일텐데 거기에 저장 이에서 불을 중거나 얼굴이 커지는 등의 회안한 기

숲이 보관되어 더욱 감해짐 것 같다. 눌기도 계승된 것 으로 보이 거대화도 여전함 것이라고 예상된다

경우의 접게 중 이나, 그 제공을 있지는 않았을 것이다 O



(2P: 28 E)

커디라 모께용 무기로 서울하는 파 위와 작가 위주의 개립터 여천하기 술살파시의 달러이 가 큰 것이 단점이지

안 기술 하나 하나가 모두 강하므로 불리할 것은 얼마 : 출신하기



이 승물의 광건 O 72E 86. 2P9H 295



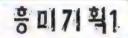
원거리에서 기트 불등의 범건과 레이저에 의존한 전투를 참 수밖 에 없었던 벡터: 아쉽게도 느린 것은 2에서도 미산가지인 듯하다 그리도 레이저가 상당히 멋져졌으 으로 사용할 기치는 충분하다(7)

물리즈미 스트라이크, 라이지가 생명 SAVA SEFE









### 하나하나 알아보자!

# डार्डिशाण्डिश वासा होने

챔프의 독자중에 '드래곤 퀘스트(이하 드퀘)'를 모르는 사람은 없으리라고 생각된다. 하지만 혹시 있을지 모르는 사람을 위해, 그리고 이미 드퀘를 알고 있는 사람에게는 다시한번 상기 할 수 있도록 드퀘에 대해 간단히 소개하고 넘어가고자 한다. 드래곤 퀘스트 시리즈가 처음 등장한 것은 1986년 5월. 드래곤 퀘스트의 등장과 함께 게임기에도 RPG라는 장르가 탄생

하게 되었다(물론 1986년 2월에 절다의 전설이 발매되긴 했지만 당시만 해도 역선(RPG라기보다 액션게임에 가까웠다). 당시 RPG라는 장료에는 PC용인 '울티마', '워저드리'와 같은 게임이 존재했지만 게임기 게임의 추면에서보면 드래곤 퀘스트를 최초의 RPG라고 해도 문제가 없을 것이다. 드래곤 퀘스트는 첫 발매 이후, 꾸준히 시리즈가 이어졌으며 새로운 드래곤 퀘스트가 등장할 때 마다 큰 소동이 날 정도로 많은 인기를 모으게 되었다. 일본에서 드퀘의 인기는 하늘을 짜를 듯했으며 '국민적 게임'이라고 일컬어지기까지 했다.한제 명작으로 일컬어지는 파이널 판타지, 해라클레스의 영광과 같은 게임도 모두 드래곤 퀘스트의 아류에서 시작된 것으로 드라곤 퀘스트는 게임 기 RPG의 선구자와도 같은 존재인 것이다.

### 드래곤 퀘스트의 발자취

### 1986년 : 독재교 퀘스트1

나라는 세스트, 역사에 시작 아 레브실트라는 백계에서 전설의 용 자 로투의 후에가 세계평화를 위 넘하는 용확을 불러지는 이야기이 다 동료는 존재하지 않았으며 적 도 1마리찍던 출산하였다 비교적 짧은 시나라도입지만 RFC라는 장 르에 생소한 단시로지는 출식적인 작품이다. 무엇보다 계임은 액신 유당과 같이 생각없이 쏘고 부수기 만 하는 것이 아니라 생각하면서 플레이할 수 있는 것이라는 인식을 것도록 했다.

### 1987년 : 독래교 퀘스트2

1년의 말매 후 약 반년이 지나 발매된 2번, 드래곤 퀘스트를 구입 하기 위해 밥을 세우며 출을 지는 일은 어때부터 시작되었다. 1번에 등장한 용사의 후은 3명이 모여 대 선관 하군을 물리지는 이야기 등 표가 등장하여 3인의 모임을 표한



하였으며 이때부터 적들도 복수로 등장하기 시작했다.

선체적인 맵의 크기는 전착의 4 배 이상이었으며 넓은 지역을 이동 하기 위해 배 라는 이동수단이 처음 등상하는 등 양석으로나 결적으로나 대목적인 향상이 있었던 작품 이다. 또한 이후의 드래곤 팬스트 를 위한 초석은 2번에서 완성되었 다고 할 수 있을 정도로 시스템의 추민에 있어서는 높은 완성도를 자 닌 작품이다.

### 1988년 : 드래곤 퀘스트?

초기 드래곤 퀘스트 시리즈, 일 명 '로토의 전설'을 완성시킨 작품. 사내석으로는 1원과 2천보다 과지 를 그리고 있다. 마왕 바라모스와



대마왕 준마를 불러치는 용사의 이 약기로 3권의 엔당으로부터 1권과 2원에 언급되는 전설의 용자 국. 토 가 대체 누구있는지를 알 수 있게 된다. 당시로서는 상상을 존원하는 장대한 스토리, 다마신전에서의 전적 시스템, 수많은 아이템 등은 '드래온 웨스트가 최고'라는 생각에 누구나 고개를 끄덕이도록 만들게 한나

또 다른 특징으로는 트래곤 메스 트 시리즈의 전형이 되어버린 2가 지 세계의 존재를 차음 도입한 작품이기 도 하다(바라모스를 물리치는 지상 세계와 준마를 물리지는 서하의 아레프전트).

### 1996년 : 드래곤 퀜스트나

1. 2. 3편으로 '로토의 전설'을 완결되는 후 새로이 시작된 '전공' 스토리'의 첫번째 작품. 수백년만에 다시 부활한 마왕을 불리지는 용자의 이야기 4편의 '무성은 뛰니 뭐니데도 가을 높임된 시전투 방식과 5개의 상으로 나뉘어진 독특한 구성이다. 이 2가지 '무성은 추인공'이 아닌 동료 캐릭터에게 개성을 부여하기 위한 배리이나. 1편이야



원래 주인공 한명의 모험이지만 2 전과 3전에서는 여러 동료들과 함 께 모험을 하는 내용이나 하지만 주인공마시도 내사가 없는 느래근



레스트의 특성상 동료에게서는 '통료의식' 보다는 '전투를 위한 액세 서리 정도의 가치밖에 느껴지지 않 있던 것이 사실이다. 하지만 4편에 서는 5개의 중으로 구성되어 각 상

마다 바지막 5상에 서 용사를 도와수 세 된 눈님들이 101803 장하여 그는 나상대로의 삶의 복적과 의사를 보여주 제 된다 전체적인 병령만 정해놓으면 수인공을 세외한 5.11.0 45.0 다. 선무를 받아 는 AI전투 시스 내 이사 이와 같은 배탁에 🛩

서 해석상 후 있다. 비 국 '시의 작물이 떨어진 다.'라는 불성도 많았던 시스템이지만 오히라 그림 으로써 실계와 같은 느낌을 받 을 수 있는 것이다. 좀너 자세 이 설명해보면 실제로 용자가 어 면 동료들과 함께 모험을 하다가 선두를 벌이게 되었다고 해보자 과연 동료들은 용자가 시시한대로 만 행동을 하게 될까? 그렇지 않다. 어느 정도 큰 즐기는 지시할 수 있 셌시만 그에 따른 세세한 행동은 보는 동료들이 스스로 관단하여 생 된하는 것이다 그리고 그러다보면 동료들이 갑자기 전혀 쓸모없는 행 농을 하는 등의 실수를 저지르는 경우도 생기세 될 수 있다(과연 품 레이어는 항상 효과적인 행동만을 했는지도 생각해볼만한 일이다. 여런 점을 생각해볼 때 AT 전투 시 스템은 트레른 제시 에 등장하는 스인들의 개성을 강화하는데 한 몫 을 했나는 것을 알 수 있다.

### 1992년 : 드래곤 퀘스트5

SIY'로 처음 등장한 드래곤 훼스 나. 단순히 '마왓을 불리치기 위한 용자의 모델'이라는 전작까지의 기 본 구성을 맺어나 '어머니를 찾아 서 라는 추세를 가지고 있다(물론 마지막에 마왕을 몰려지긴 한다). 5년은 4편이 말매된 후 2년이 남는 사건이 지나서야 등상한 만큼 괜들의 기내가 졌던 작품이다(실세로 몇번이나 말매일을 연기하여 뭔지는 약 6개원간 드래른 쾌스트5의 말매만을 기다리며 지냈던 기억을 갖고 있다) 하지만 그래라의 [편]

시설에 비해 그다지 좋아지지 않 있다는 점을 비롯하여 여러 면에서 기대에 미치지 못했 다는 평가를 받았다(당시에 는 느래론 퀘스트 5 때문에 당단를 구입한 사람도 적지 않을 짓도로 큰 기대를

> FP 무을 하기 위해 물스를 구입한 것 처럼.. 1. 하지만 속알맹이를 뜯어 보면 2년이라는 기간에 비해 불만 속스럽다는

단 맛 었 나 바 최

것이지 설 대로 드래 곤 퀘스트 5가 출작인 것은 아니었다. 무엇 보다 스토리 구

성만에서 3대에 결권 이야기라는다는 REVG와는 차별적인 요소를 가지고 있었다. 실제로 제임 주반 무에는 10살도 안된 추인공이 아버지와 함께 이행을 하나가 공반에서는 청년이 된 추인공의 이야기가 선행되며 공반부에서는 추인공과 그의 사식들이 함께 여행을 하게 된다. 비록 스퀘어의 로맨성 사기2에서는 몇백년의 사대에 결권 이야기가 선행된다고 하지만 사실 로사 2에서는 단순히 시간만 진행될 뿐.



마을에 사는 사람도 저의 변화가 없고 몇백년이 지나도 사람들이 똑 같은 소리만 하는 어서구니 없는 모습을 보여준다. 하시면 드레S에 서는 시간이 호름에 따라 세계 각 시에 있는 사람들 역시 변화하게 된다. 이는 어떻서 트래곤 웨스트 의 스토리와 구성이 호형을 받는지 를 보여주는 한가지 요소라고 안 수 있겠다.

그 의에도 5년에서는 본스니를 동료로 삼을 수 있는 시스템을 해 용하게 되었다. 그리고 전삭에 등 상하였던 AI시스템이 한층 보상되 어 있다. 단순히 명령만 내리는 시' 스템에 대한 게이머들의 불만을 이 식한 듯, 3번 이전과 같이 가 동료 들에게 일일이 지시를 내릴 수 있 는 메뉴가 추가되었다. 하지만 >-교가 된 몬스터들의 '현명한()시 와는 관계없는 어리석은 생물을 하 는 경우가 있도록 하여 트퀘의 현 실성은 그대로 유지시켰다. 하지만 3개원 후에 발매된 [편5에 비해 너 무도 소라한 연종 때문에 5년부터 트래관 퀘스트와 [판의 업지가 바 뀌게 되었다고도 안 수 있다.

### 1993년 : 독대교 퀘스트 1, 2 김(메리크

FC로 발매되었던 1, 2편을 SFC 판으로 라메이크한 작품, FC의 분위기를 유지하면서 SFC의 성능에 살맞는 그래리과 사운트를 갖추게되었다. 그동안 개량된 시스템을 다수 도입하였으며 난어도가 성당히 낮아진 것이 투쟁이다.



### 1994년 : 드래곤 퀘스트 6

달년에서 약간의 실망을 안겨주었 던 것을 만화하려는 듯 거의 모든 면에서 완벽한 모습을 보여군 작품 이다. 전적 시스템, 몬스터 동료 시스템, Al 선두 등 선작에 등장하 였던 작품 시스템이 총 망라되었으 며 그래픽 사운드면에서도 동급 최상을 사랑한다. 무엇보다도 불과 현실을 오고가는 스토리 구성은 드 대근 제스보면이 보이를 마음껏 맛 볼 수 있도록 해주었다. 무엇보다 또 6년에서는 '생산하는 RFG' 말 건하는 RFG'를 표방하여 열린 구 덩으로 이루어지었었다는 끝인 특 것이다.

이전 작품처럼 '마당을 물리의 자'와 같은 목식을 가기고 건성을 하는 것도 PP 사라스와 같이 스토 리작 요구하는 내로 건성하는 것도 아닌 그냥 모험을 하는 내용으로



어루어져났다. 물론 가능하는 수은 곳이 가실이 본 모습을 즐기 위해 여성을 떠나게 되기만 차실이 모습 을 찾는 후에는 그냥 전체를 모른 을 하나가 이러 가게 다신을 심하세 되고 되면서 돌라나에게 가게 다신을 심하세 기가 다신을 얻었다. 로 어떤 목적을 발견하는 일본의 답답되셔는 살당이 가하는지 도움 구성이다 또한 무소간 느려면 뭐 느냐을 짓 만을 추구하던 방식에서 나라하게 되는다는 것 만을 주구하던 방식이 다음 다음 받으니 하는데 됩니다. 답답에서 도입한 바 되는 모반을 만한 점등을 많이 도입한 것들 등

### 1995년 : 독재곤 퀘스트3 김메리크

지원 기가 있는 사람을 받았던 3 전에서 가진 있는 사람을 받았던 3 전을 리메이크하였다.

그래워은 심한 역 기점을 달리며 새로운 요소를 많이 도입하여 기존에 클레이란 바 있는 요립투도 다 사를 개미있게 즐길 후 있도록 간 베이스 타였다. 또한 주사와 제안성과 같이 스토리 외적인 요소를 다 수 도입하여 반해가는 제어버들의 취심을 맞추지는 노력도 밝혀 있모



## 드래곤 퀘스트, 이런 점들이 궁금하다

보는 이번에는 트레를 클라이라 먼저 가입니 여러 가지 궁금한 같 그리고 일을 사이었던 무분을 다시 산번 세크레 보면서 옛날의 향수와 IXX7에 대한 희망을 느껴 보도록 하자.

### 다른 RPG도 대부분 마찬가저이지만 주인공은 언제나 처음 시작할 때 가장 약한 무기와 방어구만을 지나고 있는 데 그 이유는 무엇일까?

작을 클리어야는 작업이 '세일' 등 즉시교 있다는 것을 입시하고 있 기 때문에 인무적으로 여기한 기로 내해 그에 인구적성 분기를 따라고 보면 '여달 다른'라는 내나를 기다 고 무슨을 시작하는 논작의 상비가 고객 등심과 기준인다라



당근다 특히 트레른 레스트클로 준 인국는 일국의 환기나 신분이지만 다른 사람스의 마찬가지로 현취없 1 (2011) 13 0 17(12) (01) 된다 역는 여부하는 소식이 없었 일각 때문로 다던 판매한 점예까지 는 실결복적 우리님의 때문이라고 변명한 수 밖에 없을 돌하다 크스 반 4편부터는 여러한 점들에 대해 어느전도 악당자 보는 스타리 구성 을 걸게 된다. 1번에 등장하는 수인 강하는 된 물래 도망간 공수 전 작 은 마을의 상에 본 살티들에 의해 전면다리 파트에서 통로 살아남. हराजा भाजाया पति व म 을의 속년이 유연한 기회에 모험을 마나게 되는 내용이다. 따라서 초기 의 살바가 하늘이라고 해도 살하여 상실 탓이 없는 구성이다.

# 레벨이 올라가면 그에 따라 마법이 생기계 된다. 이는 어떻게 된 일일까?

핵그의 독자들은 타이의 대보험 이라는 만화를 본 적이 있는가? 타 이의 대보험 1권을 보면 한 병사와 타이의 대화에서 마법을 사용하게 되는 사람에 대한 설명을 볼 수 있 다. 트레곤



서는 마법을 사용하기 위해서는 그 터빔는 사원하기 위신 의식은 처럼 나면 취다. 지금 의적을 성공적 스로 면접게 되면 그 때법을 사용 살수 되게 되는 것이나 하기만 이 데대계시는 선생되어야 할 수선이 라는데 그것은 이식을 끌려는 사가 그 바법은 사용하기에 중문한 등력 는 기타하면 하는 것이다. 어디도 그래면 회스트를 들어하는 아범을 작용한 수 있는 인물들은 위찍부터 테니수 마법의 의식을 취심다고 생 작된다. 따라서 결혼들 쌓여 레벨 이 올라가게 되면 이미 의식을 치 위문 바법에 걸맞는 능력을 갖추게 되어 마법을 사용할 수 있게 되는 것이다, 따라서 전사, 광대와 같은 직업을 가진 인물은 아무리 레벨용 율리도 선선적으로 마법을 사용할 수 있는 능력을 작되고 있지 않아 므로 마법을 사용할 수 없는 것이 나라 연수 있었다.

### 도래곤 퀘스트4에 등장하는 용자의 여 자친구, 신시아! 마지막 보스인 데스 피시로를 물리치고 난 후 엔당에서 용 자기 고향으로 돌아가면 신시아가 부 망하게 된다. 대체 어떻게 된 일일까?

드래곤 퀘스트 4의 엔팅을 본 사 란드라면 달고 되요지만 테스크자 로볼 불리치면 용자는 천공의 성에 서 함께 신내가는 마스티 트레고의 제단을 실기하 기실하고 불급들과 산만을 고한 후 본스터들에 위해 파괴된 고양으로 돌아가게 된다. 그러만 생날 선사이가 누워있곤하던 숯발에서 본스터들에게 살해 당했던 신사이가 되살아나게 되고 용자와 채희의 포용을 하게 된다. 대체 분명히 죽은게 틀림없는 신시이는 어떻게 되살아났을까? 이 질

의 진고에서 아무런 취색감도 느끼 지 않은데 물건을 휴지된 식이 있 을 찾이다. 아지만 이것이 과인 용 은 일일까? 그리고 울지 않은 일이 라면 어쌔지 사람들은 이를 보고서 도 못본체 하는 것일까? 트레곤 훼스트의 세계에서 각지 를 들어다면 보면 누구나가 세상이

트래곤 퀘스트의 세계에서 각식 를 돌아다녀 보면 누구나가 세상이 위기에 처해있다는 사실을 알고 있 으며 전설의 용자가 자신들을 도와



문에 대한 답은 바로 마스터 트레 관이 취고 있다. 마스터 트레곤은 사건을 내실해 네스피사로를 불리 치고 세상을 구해준 용자에게 보답 더 설물로 용자이 소꿉친구, 신시 아를 되끌려준 것이다. 용자의 양 무무를 비롯하여 데스피사로의 존 에 축은 모든 이들을 살려주면 더 목 좋겠지만 드레곤 퀘스트5에서 보이준 것처럼 마스터 드레곤이 그 나게하기 결물한 것은 아니가 때문 에 전시하를 무실시기는 것으로 끝 난 것이다. 어떻거나 결식이 포용 간만을 보면 용가는 그 정도로도 충분히 만족했다고 생각된다.

발사는 당시 여자 용사로 를 레이해도 신시아와 포용을 하는 경기를 했었고 신제로 여자용 자로 다시 앤딩까지 보았었다. 그리고 여자 용자의 경우에도 신시아 와 루돌을 하는 것을 보고 뭔가 이상(\*\*)하다고 생각했었는데 사를 생각해보면 매우 진했던 여자 전구의리 재회의 포용을 하는 것이 이상 한 북을 신나라고 이기간다

# 용지는 선한 마음을 가진 정의를 향하는 사람이 분명한테 마을에 들어가 멋대로 남의 집을 뒤져 아이템을 훔쳐가 곧 한다. 과연 이래도 되는걸까?

' 래프 경우 등 플레이래본 사 람들이라면 누구나 남의 집이나 성 조 시라고 굳게 말고 있다. 이런점 들로 미루어보아 세상 사람들은 주 인공과 그의 동료들이 마루 사건들을 위기에서 구해줄 용자 인행이라는 사실을 알고 있다고 여겨진다다시 말해서 사람들은 용자인행이 세상을 위기에서 구해내기 위해 지신들의 사소한 물건을 흥쳐가는 일을 '대(人)를 위해 소(기)를 희생한다는 생각으로 물건이주고 있다고 생각한 수 있다. 그리고 대부분의 경우 집에서 발견할 수 있는 본건들이라봐야 역구나 해독주건은 사소한 것들이 내부분에게 때문에





생계에 큰 위험을 주는 일도 아니기 때문이다. 물론 현재 우리나라의 같이 IMF의 같은 상황이라면 생계를 위해 사소한 것도 목숨을 걸고 시작하겠지만 드래곤 해쓰다. 의 세계는 비교적 궁료로운 마당의 위험만이 유일한 걱정인 세상이기 때문에 별 문제는 없다고 생각한 수 있다.

취급적으로 테이터스스트의 발각 RECO अवत्वारण एवं प्रा 그에서는 남의 김에서 취부로 물건 을 준기계 되면 돌류들이 "남의 불 전에 한부로 손을 내는 괜찮은가 이기라고 문제 되고 주인공 쓰스로 도 뭔가보를 취해잡을 느끼는 것이 급선된다. 경기반 이들은 트래론 퀘스트 최근 스와 달리 세상을 구살 운명을 지나고 태어난 원자들이 아 다기 때문에 세븐 사람들이 그들에 대해서 알려도 만부하다. 따라서 어들이 취직감을 느끼는 것은 단연 선 일이나 그런다면 원생의 타나 나 민족의 그러워도 동도 회색감을 1 1 11 11 11 11 11

### 전투 중에 등장하는 독사, 독나방과 같은 상대방을 중독시키는 특기를 지 니고 있는 몬스터들을 물리자고 나면 예독제를 얻는 경우를 자주 점할 수 있다. 대체 이들은 왜 해독초를 지나 고 있는 것일까?

살해를 준독하기는 본스터들이 해독계를 격다고 나눠나 돼지 약 되가 살빛을 것 같은 이야기지만 · 레른 경선 발발이 아닌 다른 1011년에서도 존리 볼 수 있는 경우 तार अल जलते भार जणम 실망한 수 있을까? 유산 한가지 생 적체복 수 있는 경우는 독자가 살 수로 개선을 찍목계 되거나 독다방 이 작성이 뿌린 독가루를 마시고! 순독되었을 때 라독리가 위해 래독 건물 유대하고 나난다는 설膜이다. 하기만 만인 이러워 본스터들이 이 면 독대 대신 면역이 되어있다고 심니면 이러한 설명은 이무런 수원 ा शामा शाम

해목제를 이 주인공 이러나의 이배

- 백타면 이번엔 이런적으로 생 격례보기 독시나 독나받과 같은 본스터들이 아무 (에서나 나타나는 것은 어디나 다시 말해서 특정한 가역에서 중몰한다는 이어거나 따 라서 이러한 본 살님들이 등실하는 기억을 지나나니아 하는 여행지나 보십시들은 중독이 되는 경우를 내 비하여 해독세를 상태하고 나닐 것 이 들립없다. 그러다가 온스터에게 당하여 사망하게 되면 그 유품을 우연히 본스터들이 지나고 다니게 되는 것이다. 예를 들어서 례독제 를 지닌 사람을 단숨에 삼켜버린 선고비라를 불러자계 될 경우 고비 라의 뱃속에 들어되던 레녹세를 안 을 수 있게 되는 것이다.

### 드레곤 퀘스트4에 등장한 '호이밍' 아 인간이 된 사연은?

ा प्रदेश का 10 1 विवाह (६०) 말'이라는 본'티가 눈살한다 '호 이빙'은 인간이 되고 싶어하는 본 스타로 연간과 함께 다니다보면 품 을 이룰 수 있을지도 모르겠다면서 1강의 수인공 라이안과 함께 나니 비 라이얼을 도와주에 되다 그런 데 원자가 주인공으로 나오는 5성 예사 라이탈을 만나게 되는 경수인 강례도 성해 가보면 가신을 '좋아' 말'이라고 소개하는 사람은 말날 수 있다 그의 이야기를 들어보면 나가 바로 기산에 나왔던 '소이번' 인 것은 불만한테 내게 어떻게 인간이 된 수 있었을까? 아마도 그 를 인간이 되도록 해준 것은 라이 안이 소득되어 있는 바늘같으여 왕 이라고 생각된다 1성을 클리어하 고 바늘란드의 왕에게 가면 왕은 수고생다면서 라이안에게 살으로 결합자를 주계된다. 이 때 아마호.

이번에게는 사람이 된 수 있 는 비법을 열려 주었음 것이다 과연 바늘 당시 양이 나를 바탕을 얼굴 다 없었는 나는 번문이 있을 수 있지만 트레곤 #스트라에 등장하 는 성 존에는 실배이 등 력을 가진 사람이 그 외 에도 존재한다. 바른 2상

적인 산1.하십의 당은 비례의 일을 예건하는 몸을 꾸는 능력을 건넜 다. 또한 트래곤 퀘스트3에서는 왕 들이 세이브를 시작하는 능력도 가 지고 있었다. 이런 설문을 생각해 볼 때 호이명이 인간이 된 데에는 바늘란드의 왕이 각숙하 개입되어 있다는 생각은 상당이 살느려울 가

### 드레곤 퀘스트6에서 미레유는 자신의 현실세계의 옥체를 찾지 않았는데... 혹시 제작자들이 미래유에 태해서 잊 어버린 것이 이날까?

그래프 레스트에서 주인골라 핫 를 그리고 미래들는 함께 바양 부 그는 물리기가 위한 여행을 하던 사이다. 결국 무드와의 첫 대결에 서 쾌례 \_ '들은 현실과 꿈의 누가 작 세계로 절절에 나눠고 만나 그 후 한설세계에서의 기억을 잃어버 선 수인공은 불의 세계에서 유연하 항산을 만나세 되고 함께 여행을 하던 것 현실 세계로 가게 되고 그 곳에서 미래유를 만나게 된다. 그 수 나사를 함께 여행을 하면서 어 러 일을 검기도 하다가 결국 주인 골과 헛산은 자신의 육세를 찾아 본과 현실의 성실이 다시 합쳐서새 된다. 하기면 엔닝을 보는 그 순간 까지도 미래유의 육세를 발견하는 어벤트는 나오차 없는다 이는 내 제 어떻게 된 일일까? 일단 결혼부 터 말하면 마래유는 주인공과 책회 하기 이전에 이미 자신의 육세를 찾았다. 그 근거를 들면 내려왔을 불리친 후 꿈과 현실 세세가 다시 를 분하는 때 물이 세계여만 존개 하는 바바라는 현실 대책에서 사라 자꾸 되기만 미래유는 사라기가 알 는다. 즉, 미레유는 물의 세계의 육 레가 아닌 현실 세계의 육체를 서 나고 있었던 것이나 따라서 세작 가는 미래밖에 취실 일은 일은 것이 어디고 이미 일어난 일로 살 정을 해 놓는 것이다

### 대예상! 드래곤 퀘스트 7

그래곤 웹스트7은 1본으로 발매 된다는 소식은 이번 오래전에 알려 건 정보이다. 결국 그들만 함께야 라는 배제를 이용했던 기존의 작품 과 달리 트래른 쾌스트7은 (1)라는 대원량의 배제를 어용하게 된다. 이라야 심는는 어때를 별하는 가지 오세 날짜 ' [단역 경우 (1)]를 이용 하면서 (역을 여용한 몇건 배설과 동영상 영화와 같은 화리한 연호 을 이용하여 과끝한 발신을 가행업 다. 하지만 [라이 경우 소기작품부 더 기존의 '단'적인 요소'를 유자 하기 보다는 보다 새로운 요소를 기비하는데 중점을 두는 인상을 보 이왕으며 원래 연출 효과를 중시 렛기 때문에 이러한 변설을 해도 근 이 살람이 느 꺽진지 않았던 것이 사실이다. 하기면 트래프 #스트의 경우 새로운 작품을 내더라도 언젠 나 이전 작품으로부터 내려오는 그래곤 제시 적인 것'을 유가하 는데 많은 노력을 했었고 그것이 나무 심해 외항적인 발전이 너무

·적임턴 경우도 임잎니트.레곤 훼스 1 5사람) 그러나가 외선적으로나 시스번석으로나 비교적 많은 변화 를 가행던 전단에서는 그 때론 제 선 : 낚시 않아 그라는 비판을 받 기도 했다. 따라서 기존의 건물을 유지하는 것과 새로운 서대의 변화 를 받아들이야 한다는 두 바라 도 의를 좋아야 하는 트레곤 웹스트를 의 책작자들은 상당한 스트레스를 반고 일으리라고 여겨진다

아저만 역본의 도립하여 설립 유 적 호리씨의 인터뷰 거시를 달려보 면 '가능한 용량이 세상 때문에 규 현하지 무센터 집들이 말았다.다 는 대원을 발견할 수 있는데 이 별 은 나의 말해 (1)라는 대원한 때에 를 이용하게 된 이상 사실이 급인 하고 싶은 모든 것을 취대한 표현 라셨다는 병으로 해석한 수도 있 다 어쨋거나 트래프 퀘스트,7이 (무)라는 때째를 중분이 활용한 각 궁이 될 것만든 등립없는 사실인 것이나 gC

흥미71획2

# 동반자적 사랑의 고귀함 -

# **树思别会**馬

동서고금, 남녀노소를 막론하고 '사랑'이란 괜히 가슴이 뛰고 얼굴이 화끈거리는 요상한(?) 단어다. 또한 자신의 마음을 확 빼앗아 가버릴 것 같은 이성의 그 은은한 미소가 자연스럽게 떠오르게 되는 단어다. 물론 동성간의 야릇한 포즈를 생각하는 변택(?)도 있겠지만 궁극적으로 사랑이란 것은 사람과 사람, 특히 남녀 간에는 더욱 절실한 것이다.

이미 질립대로 질린 사랑이 있는가 하면 이제 갓 피어난 싱그룹고 달콤한 꿈과 같은 사랑이 있고, 한쪽이 상대를 동경 과 존경을 하며 혼자 에테우는 아름다운(?) 짝사랑이 있으면 누나가 남동생을 돌보듯 보살핌을 받는 그런 포근한 사랑도 있 다. 알상생활에서 우리가 느끼는 이러한 사랑은 게임 속에서도 잘 표현되고 있다. 특히 물蛋레잉 게임에서는 '세계관'이 존재 하고 그 속에는 주인공들의 애틋한 사랑의 이야기가 잔잔히 흐르고 있다.

원래 물플레잉 게임이라는 장르는 게임의 성격상 '시랑'이라는 요소가 별 필요가 없는 장르였다. 그러나 시기가 흐르고 시스템 구성이 발달하면서 아무래도 '정의'와 '자유' 그리고 '평화' 만으로는 유저들의 공감대를 형성하기에 무리가 있었다. 유저들이 한번쯤은 해보고 싶고 또 하고 있는 것. 그런 것이 필요했다. 그래서 첨가된 것이 바로 '사랑', 사랑이었다.



의생이란 이름으로

RPG 속의 사랑들은 주로 주인 공을 중심으로 일어나는 것이 대부분인데 물들레일 개압의 광을 인트래르 제스 (이하 IX,) 1원에서도 잘 나타나 있다. 물론 주인군이 한 명 뿐이라는 이유도 있겠지만 주인공을 중심으로 사랑이 건생되므로써 좀더 많은 공심대를 느낄수 있게 했다. 그러나 이후에 나타난 RPX들은 여기에서 더 발전하여 주인공 이외의 주변인물들 간의 사랑을 표현하므로써 '느끼는 사

문격 중주를 구유하고 경운에 실인다

당 이외에 1년 사망 의 세계세 를 레이어 1:

을 더욱 즐겁게 해 주고 있다.

사랑에는 여러가지 유행들이 있지만 그중에서도 '사건의 회생'으로 얻을 수 있는 사랑은 감동적이 가까지 하다. 사랑하는 사람을 위 레 자신의 목숨을 버려는 '사랑'. 이러한 사랑은 보는 이로 하여급 동청심을 유발시키고 '회생'을 일 으키게 하는 자. 일명 '억냥'이라고 불러는 자에게 모든 책임을 전 가시간으로써 스토리를 더욱

국적으로 선계시설 수 있다 이 런 누성 때 문에 영 와나 드 라 마 에 서 작수

쓰이는 유형이기도 하다

A A A A A A A A

### 독래관 퀘스트 시험조

흔히 한시라스와 함께 제임계의 부참(Two Top)으로 묶는 1\Q시리 스 중 4편에서는 용차 알스(기명) 를 위해 몸을 받지는 그의 소급진 같이자 예약인 아랜(기명)의 사랑 이 이 유형에 속한다.

평화로에 지내는 어느날 한격한 시절 마을에 본스터는의 존심이 뼈 최오게 된다. 마을 사람들은 아직 함없는 알스를 보호하기 위해 외간 시하청고에 알스를 즐기게 된다. 그러나 몬스터들은 마을사람들을 가 레차례 취이고 알스가 있는 신고까지 찾아, 다. 한편 알스를 역에서 지키고 있던 아랜은 본안한 미소와함께 "안심해요!"라는 말을 남기고 알스의 독권은 모습으로 변설한 후 몬스터들이 기다리는 밖으로 나간다. 얼마 후 몬스터들이 모두 모리가고 얼스가 밖으로 나가보지만 이 마래은 목숨을 잃은 후였다.

아렌을 잃은 슬픔에 버거워하는 알스는 아랜을 위하여 그리고 마 을사람들과 세계를 위해 여행을 떠 나게 된다. 결국 알스는 세상을 구 했고 아렌이 죽은 자리에 핀 꽃 위 에서 다시 아래과 재회하는 엔팅장 면은 유서로 하여금 미소를 머금게 dir.

### AAAAAAAAA 로나더실써 스토리

사랑하는 이불 잃고 진정한 힘을 깨닫는 사랑이 DQ4 편이라면 '무 나 더 실버스타 스토리'는 힘을 버 리고 사랑하는 이를 되찾는 반대되 는 사랑이라고 할 수 있다.

어릴적부터 한 집에서 자라난 아 레스와 부나, 하지만 이들은 실제로 남매가 아니었다. 버려진 갓난아기 루나를 아레스의 부모가 만아 키운 것이다. 둘은 피 한 방울 안 섞인세 한 가족처럼 살 수 있었고 자라면서 남배 이상의 감성이 점점 커져가져 만 표현을 한 수는 없었다.

그러나 친구 라무스의 제의로 시 삭된 여행은 서로의 감정을 확인하

는 계기가 되었고 최후의 결정에서 는 세계용 정복하려는 가레온의 세 뇌를 받은 무나가 자이를 잃게 되 자 아래스는 자신의 염원이었던 '트레곤 마스터'의 꿈을 포기하면 서까지 무나를 구충해 낸다. 그후 아래스와 무나의 포용상면은 플레 이어로 하여급 그 어느때보다 진한 사랑의 느끼게 핸다. 또한 서로에 게 미소를 짓는 모습은 마치 처음 에 루나가 아레스의 집에 버려졌던 것이 우연이 아니었다는 느낌을 주 기에 충분했던 것이었다



OF LEND 꾸는 이레스 55-상시병이군

O루니! 너 때문에 드레몬마스터비지 प्रकुला



시키고 받다. '한 여자를 보호해 준 다'는 말의 다른 의미는 '영원히 너 만음 사랑한다'는 뜻이기도 하기 때문이다.

### **시스시되**즈

के यए जा न न जय ए ध प क 지 않고 대륙 방방곡곡을 돌아다 니며 이 여자, 저 여자, 특히 리리 스를 더욱 추근거리는 바람등이가 있다. 17~18세의 빨간 머리를 소 유한 무적전설의 젊은 소년 아들 크리스탄, 지금부터 이야기하려는 리브 로멘스의 주인공이다.

아들은 이스시리즈의 주인공인 건 누구나 알고 있는 사실이다. 언 제나 효자서 적을 무찌르는 잘생긴 선형시 수인공. 여성들도 힘없고 가날끈 전형적 여성상을 보이고 있 다. 또한 언제나 무엇을 갈망하는 눈(평화간은 것이니 이상한 상상는 않도록…)으로 아들을 지켜본다 그래서일까? 그녀들은 약속이나 한 듯이 적에게 붙잡혀 가고 아들은 한마다 불편없이 몸을 불다르며 석 을 쓰러트리고 그녀들을 구해내는 일을 반복한다

그러면 언제나 그녀는 고맙다면 서 이들에게 사랑을 느끼고… 이 런 식으로 아동은 시리즈 수만큼 각 지역마다 애인을 만들고 다녔 다. 특히 리리스는 아들에게 푹 빠 지 왜 많이 쫓아다니기도 했다 노 대체 그녀들은 아들의 어느 모습을 좋아하는 것일까? 자신을 구하기 위해 몸바쳐서 싸우는 모습일까? 아니면 언제나 말없이 사라지는 그 모습일까? 그것은 아마도 보호의 사랑을 안겨군 '전자'일 것이다





### '보호' 만 확인이다

'희생' 이 사랑을 일깨워주는 것 이라면 '보호'는 사랑을 확인시켜 수는 것이라고 할 수 있다.

여자라면 누구나 이성으로부터 보호받고 싶은 본능이 잠재해 있 다 남자역시 자신의 여자친구 정 도는 타인에게서 보호하고 싶어 항 것이다. 그만큼 보호받는다는 것은 상대방에게 의저하고 싶은 마음인 것이다. 물론 정신적과 육세적인 보호가 동시에 이루어진다면 신청 한 보호에 더욱 가까워질 수 있을 것이다

만약 애인과 같이 길을 가다가



깡패와 말타툼이 생겼다면 어떻게 할 것인가? 비겁하게 도망갈 것인 가? 아니면 맞서 싸울 것인가? 파 이념 판타지(이하 단단) 6편에서는 수인공 목이 세리스를 지켜주며 적 신유 답출하는 광경에서 보호의 시 랑음 엿볼 수 있다.

옛사랑 레이첼을 보호해 추지 못 해 축제 만든 최채감에 빠진 목. 적전에서 정보수집 도중 그녀와 바 슷한 제국군의 여상군 세리스가 고 문을 받고 있는 걸 발견, 적임에도 봉구하고 사랑의 힘으로 그녀를 구 충한다. 이런 목의 모습에서 보호 의 사랑을 엿볼 수 있다. 단출 후 '자신용 왜 구해주었냐'는 세리스 의 질문에 복은 대답한다. "닮았 어…, 다시는 잃고 싶진 않아… 너용 지켜주셨어,"라고, 이러한 목 의 사랑아닌 사랑은 세리스를 감동

### 이건 질투가 아니야

요즘의 남성들은 아들과 같은 타 임을 선호한다. 아들과 같이 구속 받지 않고 많은 여자를 사귄다는 것은 '능력이 있다'는 말로 통하 기 때문이다 실제로 자신의 부 인을 두고 다른 여자를 사귄다 는 불류의 드라마 '애인'이 공전의 이트를 젊을 빨 아 나라 내부분의 아침 느라 마늘은 이러한 '봉윤'을 다 후고 있다. 그러나 남자들 의 여러한 자존심 대결은 아내와의 결별로 이어질 수 있는 상당히 위험한 것

이다. 여성들은 물론 남성들

을 느낀다. 하지만 이러한 사고방 식은 단 하나의 단어, '질부' 라는



단어로 요약된다

재임에서는 보봉 '아내' 가 아닌 '애인'의 질부가 자주 등장하는데 먼저 테일즈 오브 데스티니콤 들 수 있다

### 테일즈 숙별 대스티니(TOD) \*\*\*\*

TOD에서는 스탄과 우티, 그리 고 피리아가 삼각관계를 이루고 있 다. 루티는 처음 촌뜨기 스탄율 이 용해 먹으려다가 스탄만의 그 순선 한 성격에 메료되어 버리고 피리 아는 아무 생각없이 '신의 눈' 윤 찾 으려고 스탄과 동행하다가 그만 스 탄의 그 착하고 응강한 성격에 매 료되어 버린다.

이런 루티와 피리아의 성격은 것 반대여서 항상 싸웠고 스타온 이 눈을 말리는데 정신이 없었다. 하 지만 두 여자는 스탄과 생활하면서 점점 자신들이 스탄을 좋아한다는 사실을 느끼게 된다. 하지만 피리 아는 스탄율 '좋아하는' 정도였고 우티는 스탄을 '사랑하고' 있었다.

그래서인지 게임에서는 피리아와 의 이벤트보다는 부터와의 이벤트

가 더 좆 종 일어 난다. 사 소한 말 다툼이나 스타에 대 한 무티의 감 정 표현. 스탄 이 일레느란 여자 와 데이트를 할 때 온근히 뒤를 미행하 는 루티 그리고 다 른 사람보단 스탄을 더욱 괴롭히는 부터. 여기서 알 수 있듯

이 자신의 행복을 다 큰 여자에게 빼앗긴다 는 건 곧 질투라는 감 정이 허락하지 않는 것 따라서 루티는 스탄을 더욱 괴용하는 것이 아닐까? '질투 는 사랑의 출발 이기에….

TOD에서의 사랑은 다른 시점

으로 붙 때 삼각관계라고 한 수 있 U

이성 한 명과 동성 등 사이의 사 랑이 삼각관계로, 실제로는 엄청나



루타에게 온몸이라고 구백받는 루타



언제는 구박하다나 이제는 대형이는 취다



THE PARTY OF THE P \*\*\*\* 계 시인하

나 여자

두고 남자

두 병이

를 벌이는

것이 내

무분인데

기 과 에

상관업

0 0 1

의 방

(?) 대

치열한

12]

건성되는 것이 많다. 잘 서리되는 경우엔 한 쪽이 포기하고 무사히 끝나기도 하지만 포기한 쪽은 실연 의 고통에 휩싸여 페인이 되기도 하고 죽음에 이르는 등 다양한 엔 당이 기다리고 있다. 이 과정에서 일어나는 말고 당기는 건박감은 ! 라마나 영화의 단골 소재가 되고 있다. 특히 '인스턴트 사랑'이 판 을 치는 최근에는 어렵게 얻은 사 랑이 더 귀하다는 걸 일깨워 주려 는 노력이 많이 보이고 있다.

### 삼각근계와 사랑

OBA TAXING ONE IN

없다.

재임에서의 삼각관계는 드라마와 마찬가지로 1대 1의 단순한 사랑에 대한 성증에서 비롯됐다. 그러나 드라마와는 달리 남성 주인공이 많 은 이유로 여성 캐릭터가 남성 주 위로 물러드는 현상을 보이고 있는 데 [관7도 마찬가지다.

### 파이널 파타지7

어릴적부터 같은 마을에서 자란 크라우드와 티파, 하지만 크라우드 는 원 솔셔라는 군인이 되기 위해 가층을 한다. 그후 이 마을에 세피 로스가 마황로라고 불리우는 에너 지원을 조사하러 오게 된다. 세피

> 로스는 마황로를 조사하 넌 노종 사진의 실제를 깨닫고는 폭주물 하고 만다. 때마침

놀아온 크라 9.5 00 없세도 크라 9.1 1 11 간이 있었던 AT 1:27 1201 과 함께 죽음음 맞이 한다. 이후 세 피 로 스의

어머니격 인 '제노 바'에 의 레 재 창 진된다. 즉 개임상의 크라우

드는 복사판 크라우드인 것이다.

1후 복사관 크라우드는 티파와 의 기억을 제 조합하여 자신의 과 거를 만들어 가면서 자신을 진짜 크라우드로 사각하게 된다. 티파

역시 전보를 알고 있지만 모르는 척 한다. 아무리 인형이라도 전짜 크라우드와 똑같이 마시고 느끼며 생각하기 때문이다. 그리고 여행성 에 만나는 '에어리스', 그녀는 예 전에 자신이 좋아하던 원 솜저와 그라우드의 이미지가 비슷하다고 하여 관심을 가지게 되지만 세피로 스의 야망과 반대대는 일을 하려고 했기에 처형되고 만다. 나중에 이 사실을 알게 된 크라우드는 에어리 스가 죽었다는 사실에 슬퍼하는 자 신을 보고, 에어리스를 좋아한다는 사실을 깨닫는다. 티파는 이러한 크라우드를 위로하며 조금씩 그의 진실을 밝힌다

크라우드는 그때서야 자신의 실 체물 알지만 낙탑은 커녕 자신의 실세를 인정하고는 진심으로 자신 을 생각해 주는 티파에게 더욱

> 더 다가선다. 어릴적 진짜 크라우드가 가지고 있었 던 티카터 대한 사랑 의 감정이 아직 남아 있었던 것이 다 그후 들은 최후의 결선 전날 밤

에 하늘의 달을 보며 서로 의 감정을 확인한다. 결국 3명의 삼가관계는 한 여자 의 축음으로 해결된 것이 다. 보는 시간에 따라 다르겠 지만 삼각관계는 이처럼 처절한 수 있다. 3명중 1명은 꼭 피해를 입거나 친구라도 단번에 깨지는… 그러나 사랑의 갈등을 나타내는데

는 가장 효과적인 요소임에는 틀림

### 슬픔되어 오는 것은

사랑은 언제나 승품을 동반한다. 사랑하기엔 너무 멀리 있어. 만 나기엔 개충간의 차이가 있어, 해 어지고 나서도 보고 싶어. 그리고 같이 있을 수 없어 슬프다. 사랑에 는 사랑한만큼의 댓가가 있기에 더 없이 소중하지만 그 고통은 찢어지 는 마음의 고통이기에 포기하는 사 랑이 많다. 하지만 고봉을 극복하 고 다시 사랑을 생취하는 것이 진 정한 사랑이다

은 모든다. 이러한 숨뜬사랑을 느 끼고 싶으면 에메랄드 드래끈을 한 번쯤 플레이해 봐야 한다.

주인공의 이름은 탐린과 이불산 이들은 오랜 옛날 이슈반 대육에 용과 인간이 함께 살고 있었을때 아름다운 사랑과 감동의 스토리를 엮어가고 있다

"네가 어디에 있든지 괴롭고 어려 유 앞이 생기면 너를 구하러 가겠어"



.......... 네메살드 드래곤 

사랑을 해본 사람이라면 누구나 공통적으로 해 본 '짝사랑', 이 짝 사랑도 슬픔의 일종에 속한다. 밤 중에 창문을 열고 밤하늘의 별을 보며 눈물을 짓는 일은

이 짧은 대사가 아들산과 탐린의 큰 사랑을 잘 나타내고 있다. 게

> 임을 플레이하면 0/24/ 서 탐린의 눈물 आग वाक 에 자신을 사랑 के भारत्य 하는 것이 아닌 출 알면서도 눈시움 불한 플레이어가 한눈이 아닐 것이다 이것이 바 로 슬픔의 사랑이다. 인간과 용촉이 공존 한 수 없는 숨품…

례보지 않은 사람

### WITH ME FOREVER

「나와 함께 영원히」, 사랑은 '함 께 있는 것'이 최고다.

어디에 있던 어디에 가던 같이 있으면 그걸로 된 것이다. 값이 있으면 희생이나 보 호, 슬픔, 질무, 삼각관계 등과 같은 요소가 찾아들 화율이 중어든다. 이 어찌 행복하지 않을 ( 수 있겠는가! 그러나 사실 계속 함께 한다는

**것은 거의 불가능에 거** 



깝다. 여자는 주변이 안정되고 경제 사정만 좋다면 여유로운 삶을 구가 할 수 있지만 남자의 경우에는 틀리 다. 야망과 꿈이 있는 것이다. 따라 서 항상 같은 장소에 머무른다는 것 은 무리가 따른다. 그래서 남자들은 언제나 밖으로 밖으로 다닌다.

### \*\*\*\* 그캔니아

게임 상에는 보통 남자 주인공이 여행을 떠나면 가족들은 보통 옮기 나 늘어지거나 하며 붙잡기만 하지

만 사랑하는 예 인은 끝까지 출 좀 따라 다니는 것이 특징이다.

대표적인 게임 은 새턴의 명작. 1 14460) 1

랜디아는 엔슈르 문명의 진실을 찾 어떠나는 저스틴과 그의 동료들과 의 우정과 사랑이 아주 잘 나타난 작품이다. 그중 저스틴과 피나의 사랑은 첫 눈에 이루어 지는 사랑 이 아니라 스토리와 잘 어우러지면 서 천천히 아주 천천히 이루어진 다. 특히 스토리가 많이 신전이 되 어 바다 한 가운데의 배 위에서 피 나가 져스틴에게 고백을 할 땐 한 장면은 마치 플레이어 자신이 저스 틴이 되어 그 대답을 기다라는 것 같은 느낌이 들 정도로 가슴이 누 근거렸을 것이다. 피나는 저스틴에 게 반해 최고의 모험가라는 자신의 원래 목적을 바꾸어 저스틴을 쫓아 다니기로 마음먹고 엔딩까지 따라 다닌다. 그리고 마지막에는 결혼에 골인하고 아이들까지 낳는다. 사랑

의 결실을 이분 것이다.

O여기가 문제의 배드

O제스턴과 파나의 자녀도, 참 많이도



### 동반자작 사랑의 그귀함

보통 RPG게임에 등장하는 사랑 은 유저들이 경험할 수 없는 사랑 이 대부분이다.

신과 사랑을 나눈다든 것은 현실 에 있을 수도 없으며, 칼을 들고 싸우는 판타지풍의 세계도 아닐뿐 더러, 요즘세상에는 엄인히 밖이라 는 것이 존재하기 때문에 극악이 존재하지 않는다. 따라서 세계를 파괴하려는 마물에 대응할 필요도 없다. 또한 구할 여자도 많지 않아 이벤트가 생길 가능성이 희박하다. 더더욱 여자들끼리의 질부를 사는

행복한 고민(?)을 하지 않아 노 된다. 이처럼 게임과 현실에는 엄격한 차이 가 있다. 게임을 해가 면서 사랑에 관한 이벤트가 있 을 경우 너무 재임에 빠져 현실 과 착각하는 일이 없어야 할 것

그러나 게임에 등장하는 용기나, 슬픔 등 앞서 이야기한 내용의 것 은 엄연히 존재한다. 위기의 상황

에서 사람을 구하는 일이나 짝사랑의 아픔 등 우리주 위에서 적용시 킬 수 있는 것 들이 많다. 흔 히「퀘이크」나 「듀크3D」와 같은 3[)액션 게임을 좋아

하는 사람은 길을 잘 헤메지 않 듯이, 물플레잉 게임을 많이 한 유 저들은 불의를 보고 참지 않는 용 기있는 유저가 많을 수도 있다.

주위에 좋아하는 여성이 있다면 용기를 내서 다가가 사랑의 표현을 하자! 게임에서 배운 수많은 미리 하고 화려한 고백의 단어듀유 사용 해서…. 📵



범링크로 PS에서 게임을 돌려보자

프로 캠링크(Pro Comms Link)는 현재 단순히 PS-PAR의 프로그램을 업그래어드하고, 코드를 찾고 분석하는 기능을 가지고 있는 것으로 알려져 있는데 이 기능을 말고도 PS 및 SS를 여용한 막강한 기능을 발위할 수 있는 인터페이스라고 할 수 있다. 캠 링크는 PS-PAR과 SS-PAR을 이용하여 간이 개발환경을 구성하여 나만의 개임을 개발하여 직접 플레여할 수 있다. 이번 달 PS 연구실에서는 간이 개발환경을 이용하여 개발한 간단한 개임과 대모를 직접 실명할 수 있는 시스템 소개 및 개발환경에 대한 전반적인 내용을 다루어 보겠다.

### 블루PS와 블랙 PS

먼저 소문만 무성하던 불루 [통의 블랙 [통의 실제를 알아보자 먼저 불루 [상은 전문 개발자용 시스템으로 구성되어 있어 일반인에게는 \_1 실채 와 기능들이 많이 알려져 있지 않다. 실제 개발사 외에는 계인이 수유하기 힘든 것으로 알려져 있 으며 가격도 고가인 것으로 파악되고 있다. 이에 반해 블레디즈는 소니에서 정책적으로 1층의 지변 확대 및 개발자 육성이라는 슬로건으로 일반 개 일에게 보급한 모델이라고 할 수 있다. 소니에서 는 이 블랙 [본글 한성반으로 판매한 예정이었으 나 엄청난 인기에 힘입어 아직도 판매를 계속하 고 있다. 국내에는 아쉽게 소니의 한국범인이 없 기 때문에 불력 1등가 전히 보급되기 않고 있지만 일본, 미국, 유럽 등지에서는 약 7만대 이상이 보 급된 것으로 알려져 있다. 일반 세염점에서의 판 매가 아닌 통신판매만을 할 수 있습니다. 신용카 드 등의 결재수단은 사용하지 못하고 현금으로만 구입할 수 있다. 즉. 소니의 자국범인이 있는 나 라의 국민 또는 거주자만이 이 불랙 [목룡 구인화



(日曾 1) 日本 PS

수 있다. 이 볼래 PS를 이용한 시원을 소나는 네트, 야로우세(NET YAROZE) 라고 하며 여기서 다를 내용의 프로, 설링크와 액플의 환경은 불로 PS의 환경과 비슷하나고 한 수 있다.

### 네트 야로우제용 개발환경

- 1) 등록 PS 의형만 바뀌고 내용은 보통 PS 의 동인
- ② 통신 케이븀 PS와 PC연결용 전용선
- 3 메모리 카드 메모리와 키 카드 기능을 수 행함 프로텍트)
- 4 4
- 5) 아로무제 부팅 CD 'PS용
- ⑤ PC 개발용 전용 CD '컴파일러, 통 등
- **2**] 가격 12만에
- · 최근등어 LightWave 3D Life버전도 변등 제공



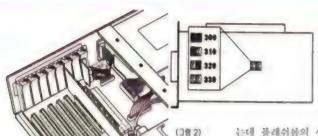
### 프로캠링크와액션리플레이

그러면 앞에서 다룬 두 기종의 PS가 없이도 개발환경을 구축할 수 있는가? 물론 가능하다. (그림 1)의 불우 PS 사진을 자세히 보면 점링크 가느와 액션 리플레이 같은 하느웨어로 구성되어

있는 것으로 보이고 있다. 반면에 블랙 PS는 전 용 통신세이를 외에는 다른 하느웨어를 필요로 하지 않는 것으로 보인다. 즉, 프로 컴링크와 애 신 리플레이는 개인용 개발 시스템인 블랙 PS보 다 더 막강한 기능을 가지고 있는 블루 PS의 환 경에 가깝다는 것을 알 수 있다. 단 전용 점파일 러 및 개발 통(TYX)L)이 없다는 것 외에는 하드 웨이 환경은 막강한 것으로 보인다. 하지만 전용 심과일러 및 개발 둘은 전용 시스템이 GNU C 로 구성되어 있어서 충분히 만들어 사용할 수 있 으며 정보도 많이 오픈되어 있는 편이다. 현재 국내에는 영국 DATEL사의 PC 컬링크 카드통 구하기 힘들기 때문에 국내에 입수된 모델 및 가 사를 테스트해 보았으나 프로 컴링크(PRO) COMMS LINK)와 프로 켐링크(PRO COMMS LINK) 골드버전은 이 환경을 무난히 구축 가능함을 테스트 완료하였다.

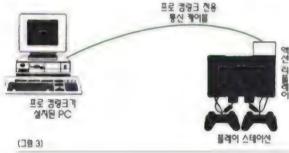
### 프로램링크의설치

프로 컴링크는 IBM PC/AT 호환기 이상에서 사용이 가능하며 설치는 간단하다 우선 PC를 문해한 후 프로 컴링크 카드를 설치한다(그림 2). 여기서 주의한 점은 프로 컴링크의 I/O PORT 어드레스를 정확히 셋팅한 다음 PC에 장차해야 한다는 것이다. 이 I/O PORT의 어드레스는 PC의 다른 인터페이스나 리소스의 어드레스와 충돌을 일으키면 정상적으로 작동하지 않으니 주의해야 한다. 프로 컴링크의 I/O PORT 어드레스는 기본적으로 320H로 설정되어 있으므로 자기 PC의 환경을 잘 과악한 후 설치하는 것이 좋다.



### 프로캠링크와 액션리 플레이인 연결

현재 나와있는 프로 컴링크와 액션 리플레이와의 통신속도는 115200 BFS가 최고 속도이며 케이븀의 절에 따라 오유 및 정상 작동을 안할수도 있다. 하지만, 웬만하면 정상적으로 작동하니 그리 걱정할 일은 없으며 작동이 제대로 안될때는 거의 프로 컴링크의 I/O PORT 문제이거나 액션 리플레이가 DATEL 호환세품이 아니기때문이다



# 프로컴링크와액션리**플레이의** 레스트

가장 쉬운 방법은 사에라로 업그레이드해보는 것이다. 하지만 업그레이드를 잘못하면 PS PAR도 쓸 수 없었던 액품이 망가져 버릴 수 있으니 수의해야 한다(상당히 부시부시한 일이다. 거금 25,000원이 날아갈 수도 있으니) 여기서

◈ 사에라(Caetia)로 액션 리플레이 업그레 이트

프로 컴링크 프로그램이 설치된 디렉토 리에 Caetia 0 29가 설치되어 있습니다

### (C:\COMMLINK\CAETLA)

- ① 품스의 전원을 OFF한다
- ② PSUPDATE CAETLA BIN (Enter) 만약 프로 컴링크와 통신이 정상적이지 않으면 계속 기다림 이때 풀스의 전원을 O FF, ON 해본다
- ③ 엔터 키를 한번 더 친다
- (4) 정상적으로 종료되면 코드 파일을 업그 레이드 한다
- ⑤ 시에라 설치 완료

업그레이드 가능한 액플모 덴을 살펴보고 업그레이! 를 하여본다. 업그레이드가 정상적으로 이루어지면 일 단 환경구축에는 성공한 것 이다. 단. 국내에 보급되어 있는 액플은 여러 출유가 있

는데 플래쉬용의 사양에 따라 사예라가 탑재가 능한 모델이 있고 불가능한 모델이 있다. 일단 국내에 처음에 보급된 골든 호크(GOLDEN HAWK)라는 엑플은 거의 사에라로 업그레이드 되지 않는다.

### 사에라와 액션 리플레이 인트레이스

현재 보급되고 있는 액플은 여러 종류가 있는 데 플래쉬 몸의 크기에 따라 사에라를 사용가능 한 모델이 있고 완전하게 사용하지 못하는(치트 코드 파일이 업로! 안되는 경우)도 있다. 그러

나 사예라의 메인 파일인 CAET LA. BIN만 업로드하면 간이 개발 환경을 구축하는 데는 별 문제가 없다. 또하나 주의할 정은 사예라 업로 '.시 PSUPDATE의 유선을 지정하여야만 정상적으로 업로드 가능한 모델도 있으니 주의해야 한다만일 소유하고 있는 액플에 사예라가 올라가지 않으면 TSUPDATE f CAETLA.BIN'으로 유선을 지정하여 본다.

### GB 게임을 한 번 돌려보자

여기까지의 환경을 구축하였으면(그립 3) 이제는 직접 테스트를 해 보자, 다시 강조하지만 액플에는 사예라가 탑재되어 있어야 하며, 사예라가 옵라가지 않는 경우에도 할 수 있는 방법이 있다테스트해 볼 GB 에븀은 프로 캠링크(PRO (XOMMS LINK) 골드버전에 포함된 (T)안에 들어 있는 내용을 중심으로 테스트를 해 보았다. 이 착까지 버전이 0.7인 관계로 PC용으로 또는 리눅스 등의 오픈시스템에서 개발된(GNU C등으로 개발된) 프로그램들이 속속 PS용으로 컨버전되어나오고 있다. 하지만 (BS용 개임을 PS에서 돌려보는 것도 꽤 당만적이지 않을까?

### 1 LIBPS를 PS로 보낸다!

LIBPS. EXE는 PS의 개발 및 운용환경에서 중요한 기능을 한다. 개발된 프로그램의 주요기 능 즉, 커널과 같은 역할을 하는 중심세이다.

### C:\GB PSX> PSEXE -X LIBPS.EXE

위와같이 입력을 하면 (그림 4)와 같이 사에라

에 프로그램 수신중 메시지가 나타난다 만약 PC에서는 계속 전송중임을 나타내고 (그림 4)기 나타나지 않을 것이다.



### (그림 4)

### 2) GB를 몰려본다.

위의 1. 항목의 LIBPS EXE 업로드는 앞으로 의 거의 모든 간이 개발환경의 테스트에서는 디 폴트로 사용하므로 잊지 않는 것이 좋다. 이번에 는 EMUL EXE를 업로드하여 개임을 돌려보자.

### C:\GB PSX) PSEXE -C EMUL EXE

정상적으로 옵라가면 (그림 5) 가 나타나는데 이 때 ① 버튼을 선택하면 개임이 시작된다 (그림 5)



### 3) PSS GB KOF '9691 'MOUSING

아식까지는 P('버전보다 떨어지는 기능을 가지고 있으니 재미삼아 테스트해 보기는 괜찮은 첫 산다 P등째도로 플레이 할 수 있으므로 필살기 및 기본기도 잘되는 것 같다. 현재 PS용으로 나와있는 종류는 개입보이 MSX. 개입기어 등이 있으나 그 중에 게임 보이가 가장 이식이 잘 되어있다. 또한 자세 중 인, 아웃 기능이 있어 게임의 화면은 확대 및 축소하여 플레이할 수 있다

앞의 GB에 불을 실행할 때 보았듯이 왠지 볼 편한 느낌이 든다. 하자만 불력 PS, 즉 개인용 야로우제 키트에서는 PC와 PS의 전용 통신 프로그램이 제공되어 PS가 서비 역할을 하고 PC가 클라이언트가 되어 PC의 콘솔에서 위의 수행 과정을 직접 입력한다. 붉은 간이 모드와는 비교가 안되는 여러 가지 돌도 제공한다.

### PS용으로 개발된 게임을 몰라던지

로로 심링크 골드 버전의 CD에 수록된 내용 을 보면 여러 가지 데모 및 간단한 게임 PS PAR 및 사에라 SS-PAR(SEX)A Saturn용) 기타 유틸리티가 들어 있는데 몇가지 데모는 소 스도 함께 제공된다. 그 중에서 몇가지 세임 및 생품을 살펴 보지

# PS 연구실

### ① 코끼리X를 뛰어넘는 웃기는 녀석!

코끼리의 배설물을 뛰어 넘으며 멋진 포즈를 취하면 점수가 올라가는 웃기는 삭상의 이 개임 은 PS의 개발환경을 잘 이용한 예로 볼 수 있 다. 이것을 잘 분석하면 개발환경을 이해하는데 큰 도움이 될 것이다.



「실행 예제」

psexe -x libps exe
psexe std0 vh -d80090000
psexe se vh -d800a0000
psexe std vb -d800a2000
psexe se vb -d80112000
psexe hm 1.seq -d80122000
psexe hm 2.seq -d80123000
psexe img tim -d80124000
psexe vmode cfg -d80153500
psexe hitps, exe
psexe /c

### 2) 용장함의 극치, 파이널 판타지7

아마 타가을 모르는 게이머는 없을 것이다. 이것은 바로 야로우제 환경으로 타가을 패러다 하여 제법 그럴싸하게 만든 게임 데모이다. 열차 객실신을 화장실로 패러디화하여 마치 진짜 스 웨어의 작품이 아닌가 싶을 정도이다. 꼭 한번 돌려봅만한 데모이다.



「실행예제」

psexe "x libps exe psexe maketmd dat -d80090000 psexe maketim dat -d800a0000 psexe makeanm dat -d800b0000 psexe makemap dat -d800d00000 psexe se vh-d800d8000 psexe makebg dat -d800e0000 psexe se vh -d80120000 psexe -c fatal exe

### 3) ARI HAI DICH (MOTHER)

석들이 엄청나게 강하게 나오는 슈팅 제임, 조금만 다듬고 제임 시나리오와 제임성만 가미한다면 상용화도 가능할 정도의 완성도를 가지고 있다. 이 게임은 NTSC 및 PAL 모드를 모두 지원하며 보스도 등장한다.



「실행예제,

psexe -x libps exe psexe -c hitpsx exe

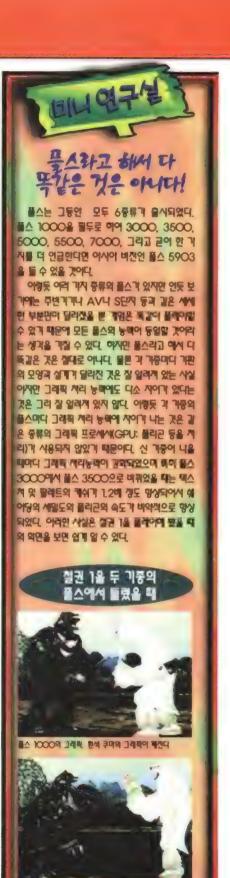
### 프로캠링크의다양한이용성

앞의 데모 게임들을 보았을 때 간이 개발환경을 사용자의 레벨에 따라 막강한 기능도 발확할 수 있는 우수한 시스템이다. 적은 비용으로 개발환경을 구축할 수 있으며 기술을 축처함에 따라 PS용 개발 프리랜서로도 활동할 수 있다. 또한 프로 성령크 골드의 부룩(T)에는 생물소스가 들어 개인적으로 공부하는 사용자에게는 적게나마 도움이 될 것이다.

외국의 경우 PS용 프리랜서 개발자 그룹이 따로 존재하며 많은 활동을 하고 있다. PS가 SS보다 소프트웨어의 출시 및 개발량이 많은 이유는 이러한 개발환경의 오픈에도 영향이 있 다고 불 수 있다. 또한 기존의 슈퍼 컴보이의 개발자라면 무난히 PS용도 개발할 수 있다(슈 때의 개발환경이 [돌의 개발환경과 비슷하다). 두서없이 내용을 쓰느라 잘 정리는 되지 않았 지만 PS로 게임만 즐기기 보다는 이러한 환경 을 구축하여 개발자의 꿈을 키워보는 것도 좋 윤 것이다. 향후 PS용 개발환경을 직접 구축하 여 직접 게임을 개발하는 기사도 기획증이므로 소만간에 좀 더 자세한 내용을 다루겠다. 아울 리 이번에는 PS만 다꾸어 SS유저에게 불만의 소리가 나올 것 같아 이와같은 개발환경을 SS 노 연구하여 여러분께 선사할 수 있도록 노력 하셨다

이 기사와 관련해서 궁금한 점이 있으면 이래 문의제로 연락하시기 바랍니다.

■ 문의체 : 개임 스쾃 O2) 293-635O (http://www.interpia.net/~jack)



표소 7000의 그래픽, 택지는 현상이 전에 없다

# 7月日

팬시용 캠틱터로 우리에게 아주 친숙한 아기 고양이 키티가 액션 게임으로 등장한다. 키리가 가부키 의상을 입고 춤을 춘다는 내용의 게임으로 「버스트 어 무브 ,와 비슷한 형식을 취하고 있다.

▶제작사: 이미지니어 ▶장 르: 액신 ▶발매일:98년 이름 애정 ▶발매가 : 마정



## 料の意

일본은 물론 우리 나라에서도 많 은 인기를 얻고 있는 키티가 액션 게임으로 등장한다. 이 게임은 키 티가 가부키 같은 음악에 맞춰서 춤을 추는 것으로 게임의 진행방법 은 아주 간단하다. 화면에 나타나 는 버튼을 정확하게 곡의 템포에 맞춰 4박자로 버튼을 누르기만 하 면 된다. 이 게임과 전에 나온 같 은 종류의 게임과 비교했음 때 가

장 다른 점이라고 한다면 곡에 맞춰 서 충추게 하는 것이 아니고 플레이 어가 곡의 템포를 조절하면서 키티 를 충추게 한다는 점이다.

### 플레이어 리듬 감각에 따라 게임이 좌우된다

이 게임은 화면상에 나타난 것처 럼 가무키의 요소가 내재되어 있다. 가부키와 키티와는 어쩐지 어울리



스테이지를 사작하게 전에는 이러한 장면도 나온다



비존대로 시부의 얼굴 마크게 오른쪽 이단에 나타났다. 행모가 늦은 것 같다



비즈대로 시부가 잔뜩 먹게 났다. 행포가 너무 를 보내면 역단





비쁜을 누르는 행포에 의에서 계획터의 액산이 **Paled** 



행포기 나빠짐에 따라서 모두가 영웅한 행동이게 PICI

### 키티이외의 캐릭터들도 다수 등장

이 게임에서는 키티 이외에도 키 티 시리즈에 자주 등장하는 몽키치 배트 바쯔마루, 카엠이 등장한다. 그외에도 지나가던 뱀, 키티와 엄 마. 커타가 기르는 맞하는 개 등 액 스트라(?)로 자주 등상쇘던 캐릭터 들이 다수 등장할 것으로 보인다.



- La Carlo d'Art d'Art Carol

지 않는 것 같지만 이러한 점이 개

임의 재머를 더해줄 것이다. 각 스

테이지도 가무키의 상연윤 목적으

로 하기 때문에 플레이하는 동안

자연스럽게 가무키의 재미를 느낌

수 있을 것이다.







우리 학원은 우리 손으로 지킨다

# 사십 저스티스 학원

-레전드 오브 이어로즈

아케이드용으로 출시되어 학생들 사이에서 큰 인기를 얻고 있는 30명부 액션 「시립 저스티스 핵원」이 플스용으로도 출시된다. 우리 나라에서는 이번 목적을 조장한다고 해서 비판을 받고 있지만 플스용으로 등장한다면 다시 한번 큰 인기를 끌것이라고 본다.

▶장 르: 격투액션 ▶재작사: 캠콤 ▶별메일: 7월 예정 ▶발매가 : 미정

# 100% 와변하게

현재 아케이드용으로 등장하여 큰 인기를 끌고 있는 대전격투 계 임인 사립 저스티스 학원 이 예상 보다 빠르게 품스용으로 등장한다. 개다가 단순히 이식하는 것이 아니 라 살스용만의 오리지널 모드가 추 가는 예정이라고 하다



이나타의 짜이어 열선용객 공격

이 게임의 가장 큰 특징은 제목 그대로 학교를 무대로 하여 학생과 교사가 한데 뒤섞여 격투용 벌인다 는 것이다. 플레이어는 같은 학교 에 소속된 캐릭터 중에서 메인 캐 릭터와 서브 캐라터를 선택하여 콤 비용 이문 다음 저스티스 학원의 야망율 저지하기 위해서 5~8 스테 이지를 싸워야 한다. 스테이지 수 는 선택한 캐릭터와 스토리에 따라 서 달라진다.



1990년 일본은 기묘한 연속사건으로 인해서 등요되고 있었다. 전국 기자의 고등학교가 하나들씩 누군가에게 공격당하여 사람들이 큰 부상을 입거나 어 [문가 골라가 버린다는 것이었다. 이 범행은 엄중한 학교 관계자와 경찰 관 계자의 경비 제제를 비웃기나 하듯이 각자에서 동시다밥적으로 밥생하였기 때문에 세간에는 문부성과 경찰의 용모, 삼지어는 외국의 모략이라는 소문 이 등기 시작하였다. 국회에서도 이 시간에 대한 대회 회의를 얻었지만, 지에

युठ्ये शुरुवा बाह्महा गागाम अवाय 입자, 일본은 정체를 알 수 없는 공포에 공공 얼어붙고 있었다. 경찰도 어른도 더 이상 어쩔 수가 없었다. 그러나 그런 외중에 우리들의 학교는 우리가 지킨 다,라고 말이며 학생들이 들고 일어났 प्, भग शूर यहकार**ड मगर 20**4 기 최후의 전투가 시작된다.



MERRYN NEWSON

### 청춘, 열혈, 우정, 승리를 적용한 대전 시스템

근성 게이지는 공격이나 방어를 하거나 혹은 공격당하는 것을 저상 해붙다. 이 게이지의 용량은 처음 에는 3개가 있으며 최고 9개까지 시상할 수 있다. 이것을 사용하면 보다 강력한 공격을 구사할 수 있 다.

일험 참보는 「뱀파이어 시리즈」의 첸 공보와 비슷한 시스템이다 버튼을 특정 한 순서로 연속 입력하는 것에 의해서 연속기가 나오는 것이다 열혈 콤보는 기본적으로 약 약 강 + 버튼을 입력 하여 강공격 필살기라는 호풍으로 되어 있지만, 약 강 생살기처럼 도충을 생 약할 수 있다 또한 첸 봄보와는 달리 공 4이 적에게 맞지 않아도 나올 수 있다



열명 용보는 작성이나 공중에서도 구시할수 있다.

### 에어 버스트

에어 버스트는 한 마디로 말해서 공 중 콤보로서 지상에서 공격을 가하여 적 울 공중에 뜨게 한 다음. 위로 올라가서 슈퍼 점프로 공중 연속기를 구시하는 것 이다 적을 공중에 띄우는 기술은 📐 +

가 된다. 여기에 엄함 밤 보로 연속기를 가하면 적에게 큰 대미지 뜻 중 수 있다



책을 공중에 때온다



숙력 정프를 한 다음 연속 공격을 격한다

### 사랑과 유정의 투 플라톤 어택

무 품리본 어택은 대전충인 케릭터가 대기하고 있는 캐릭터를 불러 들여서 두 사람이 함께 공격을 하는 것이다 공격의 종류는 서포트 캐릭터에 따라서 달라지 며 적에게 대미지를 주는 것 이외에도 동 료를 희목시켜 주는 것도 있다. 커맨드는 약편치와 약법을 동시에 누르거나, 혹은 강편치와 강리와 동시에 누르면 된다



두 물리톤 어택이 밤당한 순간 "우챙"의 문자기 ENEG



이나타와 비즈의 후 물리는 이에, 들이 동시에 도구를 받시아야 책을 날려 비린다



두 물리는 이약이 성공했을 택약 확단

### 와전에소 어택

완전연소 어택은 「스트리트 파이터」 시리즈로 말하지면 슈퍼 콤보에 해당하 는 기술이다. 각 캐릭터에 정해진 커멘 드를 입력하는 것으로 고유의 초필살기 를 구시할 수 있게 된다. 완전연소 어택 은 근성 게이지를 하나 소모하는 것 이 외에도 발동 순간에 무적이 된다는 것이 특징이다 열혈 콤보와 카운터에서 나올 수도 있다



악전역소 이택은 병이열 수 있는 단지기 기술이다

### 근성 카운터

근성 카운터는 적의 공격을 방어했을 때 경직 시간을 취소하고 특정 기술로 반 격하는 시스템이다. 방어하는 중에 +버른 입력 공격 등의 목수입력 기술, 혹은 임 의의 필살기를 구사하면 된다. 이것이 성 공하면 가드 상태에서 순식간에 반격하게 된다 일혈 콤보와 필살기의 끝을 노려서 구사하지 않으면 무너져 버릴 수도 있으 니 주의하자. 이 시스템을 사용하더라도 근성 게이지는 소모되지 않는다



백의의 악마

전략 학교로서 생활함의

시간에 연루되어 밝기났다. ME 기스타스템원의 영향 교시로 앞이고 있다. 된 기온을

POR AN OPE DES

기통교사(이 - 데

क्रमाज्य अगाउ स्थान 교사이다. 공수의 명문도전의

상속적이적만 부모님의

취직인다

상숙인 분쟁에 환율을 느끼고

적스틱스력원의 국어 교식로

등후의 기수(이 한사의 세탁을 들이어는 아직이어를 행송활명이 된 외도고교의 교충선장의 행송

연극 위역사 동생으로 속이고 의도고급에 विषय प्रश्न वान अन्य व्यक्त

DETENDING NO PROTECTION

스티즈학원

격의 공격을 병이면 손건 TO CO OLD DIC

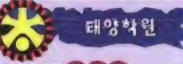
### 게임에 돌작하는 학생과 교차 게립터











폭풍의 여고생 이 나 타

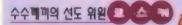
박즈의 교소에의 홍바 플래의 작명!

스포츠에 만능한 여교생으로 따라도 좋다. 이렇 하셔서 단시에게 세운 적이 없을 경도로 처음을 잘 🗳 만다. 다른 학생과 분위기가 다른 전학생 비즈에게 ENERGY 25



열혈 전학생

생활이 이래온 중에도 서울면을 생각이지만 원래는 생의권이 강하고 부드려운 학생이다. 유계된 어머니를 찾기 위에서 태양 학원으로 기막은다



제스티스 액원 보스중의 반 명인 효(함)의 정통이 동생으로 영역 대한 경험적소를 가지고 있다. 요로부터 비스를 감사이라는 지종을 받고 언내를 이는 적이면서 함께 싸운다

H



격투목사

쇼 작 폭렬 강타자

성대적 급여고 지역 살이야는 성격의

소유자로 나즈와는 계루 등로이다.

이약을 부리자식 프로이구 선수가

되는 것을 포기한 명의 원수를 갖기

위에서 다른 교통학교로 제품이간다

BRANK THE BOTH THROUGH 은외이고 막이 있는 생각이지만 외각 미리골막지 나면 앞뒤를 생각이지 않고 SEGUL







과력변장

임생난 과학의 소유자로 충분장과의 골투역사 및 변식이니 책이는 동안 충분장의 대병영에 경영을 받아 그의 원람이 원다

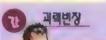
피투성이 나이프

사랑을 반지 못하고 저한 학생으로 상시가 생기면 이렇게 말 수 없을 정도로 종폭액진다. **후변장을 만난 뒤로는 연간적인** 매력에 느끼고 부이가 된다





외도교교



# 르 르 전제 골키퍼

港里里

많은 태생의 브리집인으로 참석되고 인장이 많다 나츠의 소대의 중세역을 맺고 있다. 교통학교를 중점역과 J리그역 등이 되는 것이 장례 끊이다



파위품 공격자

**5 1998 CAPCOM** 

원래 세계로 돌아가려는 스파이크 일행의 모험

# 카우보이 비분

선탁이즈사의 오리지널 TV 에니메이션 『마우보이 비造』이 품스용 3D슈팅 게임으로 등장한다. 원작의 분위기와 흥미진진한 전투신을 그대로 적용하였고 성우 역시 에니메이션의 성우를 그대로 기용하여 게임의 완성도를 한층 더에주고 있다.

▶제작사: 반다이

▶장 르: 3D 슈팅

▶望德일: 5월 14일

▶如明가: 5,800엔



# 선라이즈의 신작 애니메이션을 3D슈팅 게임회

이 게임은 TV 에나메이션의 설상을 기초로 전개되는 3D슈팅 게임이다. 플레이어는 주인공 스파이크가 되어 서드핏슈 II를 조작하여 여러 스테이지를 클리어하면서 원래 세계로 돌아가야 한다. 이 게임에서 주목할 점은 음성 대사가 아주 많이 나온다는 것인데 스테이지의 시작과 끝은 몸론 전투 중에도 통신상에서 음성이 계속해서 들어온다.

사람들은 태양계를 자유롭게 왕래 하고 있었다.

그러던 어느날, 모함 비봅호가 게이트안을 항해하던 중 게이트에 고장이 발생한다. 이로 인해서 안에 탑승했던 주인공 스파이크와 그 일 행은 완선히 다른 우수로 날아가 버린다. 근처에 있는 혹성에 도착하여원래 세계로 돕아갈 수단을 찾으려는 그들 앞에 마리아라고 하는 소녀가 등상하는데....



계의트 인을 양매하고 있는 배별호, 의원 청소로 양매한 도중, 유원히 다른 세계로 웨어지는데...



등장 핵력력의 세계관은 어디에이션판과 독교자만 소문적는 원전이 다른다



모든 대시는 TV 에나메이션과 같은 성우기 담당한다

### 게임의 스토리

우주력 원년(서기 2002년), '위 상차공간 게이트」의 개발로 인해서



박양에서만 등장이는 오라지날 '박배티인 따라이. 요성을 자배하는 제국에 재명하고 있는 작저스팅스 대원인 것 같다



# 카우보이 비봅

## 폴리곤으로 처리한 다양한 종류의 전투기가

이 게임에는 스파이크가 탑승하는 서드핏슈 || 이외에도 수많은 전투기 가 등장한다. 적기를 포함한 모든 전투기는 플리곤으로 재현되어 있어 서 흥미를 더해준다

### 스파이크의 전투기: **서드핏슈 II**



이스테로이드 레이스용으로 개발된 서도펫슈를 항상한 전투기로 양쪽 남자에 기종과 레이지 발신기를 장비하였다. 우주광건에서도 날이다닐 수

### 페이의 전투기: 레드 테일



대기관내의 전용으로 각 욕성의 경찰기구의 지방군의 순설계로 제용되고 있는 뛰어난 성능의 전투기이다. 바이는 독자적으로 의력을 중시한 병기로 계조이의 사용적고 있다

### 모함: 비븜호



육성권 함액이선을 비윤터 한터 전용선으로 계조한 우주산이다. 개념교의 통신 - 탐색 실박각 중심되어 있다

### 무기의 종류와 특징

서드핏슈 II의 공격 방법은 크게 2가지로 나뉘어진다. 탄수가 무제 한인 방가포와 목수장비에 의한 스 페셜 어택이 바로 그것이다. 이것 을 적절히 나누어서 졸병은 발간포 로, 강력한 보스에게는 스페션 어 택으로 공격하는 것이 좋다. 덧붙 여 말하자면 특수장비는 새롭게 구 입할 수 있다. 그 외에도 불림이라 고 하는 희피 공격도 가능하다.

L1. 혹은 L2버튼을 누르면 기세 를 기울게 할 수 있는데, 좁은 장 소를 통과할 때에 사용하면 편리하 다. 특히 버튼을 재빨리 2번 누르 면 기세가 클링하여 적의 공격을 피할 수 있기 때문에 유용하게 황 용할 수 있다.



1900 격의 공격을 리인다

### 스펙살 어택

이것을 구입해두면 언세라도 자 유롭게 바뀌서 사용할 수 있다. 출 현하는 적과 지형 등에 따라서 나 눠서 사용하는 것이 전투의 포인트 가 되는 듯하다



스톡성 악택 객이게 별시!

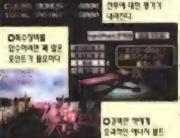
A~E박지역 5단계로

**अविविध्य** 

### |보너스 포인트로 특수 집

한 개의 스테이지를 클리어하면 그 스테이지의 전투가 평가되어 보 너스 포인트를 받는다.이 보너스 포인트를 모아두면 새로운 특수장 비용 구입한 수 있다 선부에서 평 가받는 것은 파괴한 적의 수. 클리 어시 생명력의 산존량 등이다. 스 테이지를 완벽하게 끌리어하면 가 장 먼저 신병가를 얻을 수 있다.





### 불위에서 기다리고 있는 책 점수함에

다양한 연출이 돋보이는 스테이저

위기와 손에 땀을 겪게 하는 격렬 한 공중선을 그대로 재현하였다 각 스테이지의 끝에는 오리지닐 보스가 기다리고 있으며 아군 전투 기가 등상하여 함께 전부를 벌이기 도 하다

이 게임은 TV 애니메이션의 분

### A MHO INI

게이트 사고에 의해 알려지지 않 은 혹성에 도착한 스파이크 일행

그런데, 그들 앞에 수수께끼의 선부기가 공격해오기 시작했고 즉 시 스파이크가 서트핏슈 II로 출격 한다. 이곳은 지면에 생긴 균열을 따라서 비행하는 스테이지로 하면 깎아지른 듯한 절벽에 충돌할

수도 있다.

이 절벽을 등과어면 직상 요세약 전투를 불인다

### AEROINI 2 ALDED 5

스파이크 일행은 가까스로 마의 계곡을 빠서 나오지만 그 직후 수 수께까의 여자의 구조신호를 누는 다. 이 스테이지 역시 지상과 공중 에서 적이 등장하는데 고충 빌딩 사이에서 이들과 싸우게 된다. 전 무기를 능숙하게 회전시키서 빌딩 에 무단치기 않도록 해야 한다



고충 병당의 선택탑 사이를 잘 HOLV וסודוסן OFC

### A BHO IX 1 3

스파이크 일생은 레지스탕스의 내원인 마리아를 구출하는데 성공 한다. 마리아의 말을 들어 보면 의 외의 사실을 알 수 있다. 이 스테 이지는 거리 가운데에 흐르는 강애 너 진행되는데 도중에 있는 다리볼 어떻게 피하느냐가 관건이다. 스테 이지 끝에는 열차 형태의 보스가 기다리고 있다.

# 무워하면서 모임 대식암을 불시되자



### 스테이지 4 성통권에서의

이 스테이지는 우주이기 때문에 지형 등에 신경쓰지 않고 자유롭게 싸울 수 있다. 그러나 운석군은 주 의해야 한다. 이것을 빠져 나오면 보스인 거대 전함과 싸워야 한다 보화를 피하면서 함교를 집중적으 로 크실해야 하다



적 전염에서도 소명 전투 제계 14 8925

### A END IXI 5

우주 요새에는 변칙적인 공격을 해오는 적 이외에도 놀랄만한 공격

이 있으므로 방심해서는 안된다

प्रदाश २० 요세약세약 전략



### A BIIG IXI 6 O AH LHE

이 스테이지는 요새 내부를 돌파 해서 나아가는 스테이지이다. 도중 에 설치되어 있는 포대를 파괴하면 서 중추부를 목표로 해야 한다

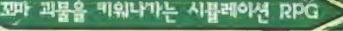


요세 내부로 장업했다



탐소프트가 자사 브랜드로는 처음으로 출시하는 게임인 「나이트 & 베이비」. 기사를 꿈꾸는 소년 나이트와 귀여운 괴물 베이비와의 성장과 교류라는 테마를 가지고 있어서 색다른 재미를 더해줄 것이다.

▶제작사: 명소프트 ▶장 로: S RPG ▶째때짧:FRR단 어린 해진 ▶짧때과 : 마정



이 게임은 한 명의 소년과 꼬마 괴물의 성장과 교류라는 어떻게 보 면 약간 이상한 테마를 가지고 있 다. 게임의 무대는 중세 유럽과 동 양이 조화된 검과 마법의 세계이며



나이름의 바이비는 언제나 같이 다닌다. 그 의에도 요청 나나나도 모함에 참가한다



공도에서는 병명을 알아버리자 않도록 캠퍼스를 확인하여 자신이 어디를 향하고 있는 제를 잘 살펴보기 하다

계락터와 배경 등은 모두 3)품리 굔으로 제작되었다. 플레이어는 주 인공 나이트가 되어 울기도 하고 어리평을 부리기도 하는 꼬마 괴물 베이비를 따뜻하게, 때로는 엄하게 키우지 않으면 안된다. 베이비를 이렇게 키우느냐에 따라서 전투모 드에서의 전투 방법이 아주 중요하다.

### 화면을 뒤흔드는 격렬한 전투신

이 게임의 전부신은 적과 아군을 함쳐서 1000 패턴이상의 효과가 준 비되어 있다

수인공은 점으로 배기, 아이템 사용하기 배이비는 이빨로 불어든 기 회복의 춤 등 다양한 행동이 기 능하다, 그러나 나이가 어린 베이비 는 기분내키는 대로 행동하는 경우 가 있기 때문에 골치를 썩일 때도 있다. 이때는 주인공이 베이비에게 요리 실러서 어느정도 행동 방침 육 결정해 줄 수 있다.



바이비의 행동은 플레이어의 명령에 의에서 경정된다



전투사 주인공은 첫 공격, 리방 토이즈 사용, 도구의 사용, 방어, 배이브 부분, 도주의 6각자 당행을 사용할 수 있다

### 나이트의 강력한 아군. 리빙 토이즈

오랜 옛날, 장난감 만드는 사람인 제페트가 만들었다고 하는 「리빙 토이즈」, 평상시에는 아이템으로 변하지 않지만 1개마다 성격이 설정되어 있어서 전투를 돕거나 힌트를 주면서 나이트를 도와준다.



생기사의한 각병 토이즈의 충분는 100기자 이상이다

# 고리피 캐릭터 응미도 독창성

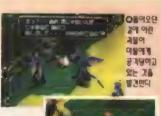
### 개입의 스토리

어느날, 나이트는 혼장으로부터 교 로코로 마을 혼장에게 편지를 전해달라는 부탁을 받는다. 그래서 나이트는 요 정 니니나와 함께 교로교로 마음로 향했다. 편지를 전하고 마음로 돌아오던 중, 마음 근처에 있던 꼬마 과물 베이 비가 마물에게 공격당하고 있는 것을 발견한다

나이트가 마음을 무찌르고 배이비를 집으로 데리고 돌아온 다음날, 마을에 마음들이 공격해왔다. 그 원인이 베이 비였다는 것을 안 흔질린 나이트에게 베이비를 어딘가로 데려가라고 알한다 그리하여 나이트는 뻬미비를 부모에게 데려다 주기 위한 모험을 시작하게 되 는데



아내어트의 첫 엄부는 교로교로 매용에 존지를 전에주는 곳이다



O메이네용 에만 제공 데리 제공 명이는 은생

이번엔 보트다

# 本主Q叶记 Q보트

「호로 Q마린 Q보트」는 아제까지 3편이 출시된「흐로 Q」시리즈의 최신작으로 이번 작품에서는 자동차가 아닌 보트가 등장한다. 전작들과 마찬가지로 이 보트를 또한 코믹화되었기 때문에 「흐로Q」시리즈만의 독특한 재미를 느낄 수 있을 것이다.

▶ 제작사: 日刊改 ▶장 르: 배플레이싱 ▶발해임: 6월 여정 ▶ 望明가: 5,800일



120가지이상의 다양한

「초로Q」시리즈는 수많은 종류의

차량이 등장하는 것으로 유명한 계

임이다. 물론 이 「초로Q마린 Q보

트,에도 코미화시킨 보트가 다수

등장한다. 게다가 보통 보트뿐만이

아니라 불과 관계있는 모든 합승물

들이 준비되어 있다. 보트에 따라

서는 코스상에 숨겨져 있는 보물을

언어서 새롭게 생기는 보트도 있는

보트가 등장

어 게임은 「초로Q」의 최신 시리 즈로 이전에서는 볼 수 없었던 전 투요소를 가비한 게임이다. 플레이 어는 보트에 장비되어 있는 대포용 방사하여 앞에서 달리고 있는 상대 면들을 방해함 수 있다. 물론, 이 와 반대로 뒤에서 달려오고 있는 상대편에게 플레이어가 방해받을 수 있다. 그러므로 코너를 들 때는 항상 주의하지 않으면 안된다. 또 한 코스상에는 여러 가지 특수 아 이템들이 있다. 이러한 아이템을 사용하여 품레이어에게 유리한 레 이스를 전개해야 한다

물리이어 보통 뒤에 상대한이 불으면 플레이어의

교스의 특성 장소에는 여러 각자 아이템이 배치되어 있다.

보트가 목은단다



보트의 중류면도 10중류이고 모든 보트의 केरे 150 नेयुविश्वविद्या

### 배를 레이스 중에 발생하는 미션

배플 레이스를 진행해나가 면 도중에 해난 사고가 발생

하는 일이 있다. 이 사고를 해결하는 DANIETUOT-

어느 라이스에 어떤 보트가 작당할때? 그것은 물리이어의 판단에 달려 있다

AND CHANCE

일 또한 Q보트가 해야 할 임무가 된 다. 각 미선에는 시간 제한이 있어서 쓸데없는 행동을 최대한 줄여서 클 리어하지 않으면 안된다.



각 임무에 따라서 사용말 수 있는 UREC 달라시므로 보트 사양을 제글이어 외무역 적립인 Q보트를 선택이는 것이 중요하다



대선을 클릭어야면 G보트의 승기진 진실을 볼 수 있지 않음적?

### 두 가지의 코스 공개 오션 블루

가장 기본이 되는 코스로 전체가 타인행으로 되어 있다. 도중에는 점프 대가 준비되어 있는데, 이것을 이용하 면 시간을 단축시킬 수 있다. 아이템 이 떨어져 있기는 하지만, 얻기 위해 서는 멀리 돌아가지 않으면 안된다.



아크로폴리스

아름다운 강을 배경으로 진행되

### 보너스 스테이지의 출현

배를 레이스를 진행함에 따 라서 게임 도중에 보너스 스테 이지가 등장하기도 한다. 이 스테이지에는 보트를 사용하는 것이 아니고 코믹화된 귀여운 옮고기들을 조작하여 레이스에 참여하게 된다



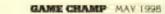
A SURE NO WATER STATE OF THE RESIDENCE OF 수 있을 것이다. 이작량 보니스 스테이자에서는 RAMM MOVE BUILDING

는 코스로 스타트와 골인 지점이 각기 다른 장소에 있어서 한바퀴를 도는 방식이 아니다. 코스 선체에 는 커브로 된 지점이 많기 때문에 코너링 기술을 잘 구사할 줄 알아 야 한다.



수많은 RE T 준비되어





# 마크로스 디지턴 미션 VF-X2(

▶재작사: 반다이 비주얼 ▶장 로: 슈팅 ▶발매일: 98년 겨울 여정 ▶발매가: 마정



# 마크로스 디지털 미션 VF-X의 후속직

이 게임은 97년 2월에 발매되었던 3D 슈팅 게임'마크로스 디지털 미션 VF-X」의 속편이다. 가변 전투기 발키리의 파일럿이 되어 미션을 클리어해 나가는 것이 이 게임의 목적이다. 전작이상으로 공공전도 1 파이트(Dog Fight)를 벌일때의 기세 움직임을 잘 처리하여미국 중서부의 건조한 하늘의 분위기 등 ()AV의 명석'마크로스의

공중선을 뛰어나게

재현하고 있



선적인"대크로스 디자텔 미선 VF-X,의 조형식 학만

### 기체의 3D 데이터도 새롭게 구성

이 게임은 전착에서 사용되었 던 발카리의 기체 데이터를 완전 히 세함제 구성하였다. 변형 데모 화면을 통해서 변형되지 않고 전투 중의 게임 화면 그대로 발키리가 파이터, 베트로이드, 거워크의 3가 시나임으로 변성된다



계위크 타입으로 변명된 VF-1. 전착의 데이터를 사용이고 있지 않다



VF-22의 비트로이드 타입

때문에 에니메이션과 마찬가지로 빠른 기체 변형이 가능하다.

### 기체의 움직임을 따라가는 배리어를 뷰

선식에서는 조정시 화면과 기세 후방 화면의 2종류만이 있었지만. 이번 작품에서는 기세의 용적임에 맞춰서 최상의 카메라 포지션을 선 택하는 배리어를 뷰 를 채용하여 미사일이 난무하는 박진감 넘치는 도그 파이트를 펼칠 수 있다.



포착하여 목은한 다음 대사임을 열사한다 의단의 녹색 원은 레이터의

### 양쪽 날개로 공간에서의 이동을 표현

배리어볼 뷰로 시점이 자동적으로 전환되기 직전에 아군기와 적기의 위치 관계를 파악하여 움직임을 보다 적절한 타이밍 연출하기 위해 주날개의 선단에서 나오는 비행기



구름의 으름이 공중한에서의 선회의 후기전을 표현한다

구름이 사용되고 있다. 능숙해지면 차츰 전투 중에 곡에 비행의 단독 연기를 결정할 수도 있다.

### 배트로이도로의 변형

지상에서의 전투나 격투전에 자주 사용되는 배트로이드는 다른 2 가지 타입과는 달리 전포트가 자동 소준되어 석예게 보다 많은 단환을 쏠 수 있다. 조작계는 선작과 비교 해서 성리되어 있기 때문에 3가지 타입으로 나뉘어서 사용된다.



이건의 시기전 이 대선에서는 자상의 책을 소통하는 것이 있다이다.

### 등장 발크리의 종류는 6가지

이 게임에서는 「초시공요새 마 크로스」,「마크로스 7」, 「마크로스 플러스」에 등장하는 6종류의 발키 를 사용할 수 있다.

VF-1X-플러스 발키리, VF-11B 선더볼트, VF-17D 나이트에어, VF-19A 엑스칼리버, VF-22 스텀 보젤 II, VA-3M 인베이더



VF-19A 엑스켈리비

아직 당신의 여름은 끝나지 않았다

# 도키도키 포야치

킹 레코드의 새로운 장르 개착, 엑티브 커뮤니케이션 게임 「도미도미 포야치오,가 이번 동경 게임쇼에서 그 모습을 드러냈다. 전투가 없는 RPG라고 해서 주목을 모은 이 작품은 첫사랑과 모험을 동시에 즐길 수 있는 신 감각 게임이다. 아제 당신 앞에 6명의 여성 캐릭터가 등장한다. 그리고 당신의 여름은 아직 끝나지 않았다.

▶ 제작사: 웹 레코드 ▶장 르: 예티브 케유니케아 > 발매일: 98년 이름 ▶ 할때가 : 5,800엔



모험, 그 아름다운 추억들을 만들어

# 당신의 여름을 책임질 추억



















수인공은 여름방학을 이용, 마법 문화가 남아있는 프엘콜단,에 온 소년이다. 플레이어는 동생인 미리 아와 함께 빵집에서 일을 하며, 마 을 사람들과는 우성을, 그리고 여 사아이돌과는 두근두근 거리는 사 랑의 추억을 만들어 나간다.



나보고 인사이는 게이?

### 말에는 언제나 핵심이 있기 마련이다

회화를 할 때는 각 대화마다 기위드,가 되는 말을 사용해야 한다. 상대방이 모르는 것은 가 르쳐주고, 새로운 「키워드」는 끝바로 챙겨두자. 상식이 풍부 한 사람이 대인관계도 원만하 다. 기억해두자 '키ㆍ위ㆍ드...

미용 전도



용공액자격 위액시작면, 이 정도중이어

### 인사를 잘하는 예의 바른 어린이(?)가 되자

대화의 기본은 인사다. 마을 사람 들을 보면 반갑게 인사를 하자, 당신 이 다른 사람(개인적인 라이벌도 품 론)에게 인사용 했을 때 그 사람이 당신에게 보답의 인사를 셌을 때 의



잘 책이어 모실 수 있다



# @ GOMING SOON...

· 반대이 · 5월 대명 · 5,800번



### 미리클 점퍼스

이 게임은 PC용으로는 「팬더모니엄 2,라는 제목을 가 진 액션 게임으로 플레이어는 플플리곤으로 이루어진 3D세계에서 점프를 하면서 모임을 펼쳐나가야 한다

### ■일본 소프트웨이 ■5명 예정 ■5,800번



### 불꽃의 요리인 구킹 파이터 호-

요리 재료를 공격해서 가절시킨 다음, 소(美), 작(作), 중(重), 탕(湯) 포(包)라고 하는 필살기로 사용하여 요 라를 완성한다는 독특한 형태의 개임이다. 주인공은 어머니의 적이자 중화요리의 정상에 서있는 미미왕을 찾는 요리 대결의 여행을 때나야 한다.

### ■하즈부분 제판 ■5월 28월 ■4,800년



### 프로개

81년 아케이드용으로 출시되어 큰 인가를 얻었던 액션 게임 「프로거」가 3D 플리곤 게임으로 등장한다. 미아 가 된 아들 개구리를 찾아 나산다는 오리지널 스테이 지 이외에도 점프와 혓바닥 케치 등의 새로운 액션을 사용하는 8개의 스테이지가 새롭게 추가되었다

\*BWI \*98M NM NM \*5,800M



### lonl 싱글 바스켓볼

1대1로 농구경기를 펼치는 스트리트 바스켓봉을 게임 화한 것으로 격투 게임과 같은 조작 감각으로 드러볼, 슛, 웨이크 등의 동작을 부드럽게 할 수 있다. 캐릭터 의 디자인은「슬램덩크」의 작가인 이노우에 타케히코씨 가 담당하였다.

### ■유메디아 =5명 중순 약광 =4,800번



### 터치DE볼

이 게임은 개성적인 8명의 여고생들이 전국대회의 우 승을 목표로 도자불(Dodge Ball) 시합을 받아는 게임 이다. 상대팀의 멤버에게 불을 맞춰서 전원의 체력이 떨어지면 시합에서 승리하게 된다

### ► NEUTRA -78 98 +6.800M



### 이기씨특급

이 게임은 일본을 종단하는 특급열차 '네가'를 배경으로 여러 여자들과 만남을 그린 어드벤처 게임이다 플레이어는 열차인의 여자들과 만나 앞으로 정차하게 될 관광지에서 데이트를 즐길 수 있다

# 

■KSS ■6월 25월 ■5,800월

### 프로레스 전국전 2 -격투회권-

이 게임은 프로 레슬링 대전투기를 주제로 사상최강 의 유술가와 격투가들이 등장하는 레슬링 게임이다 플레이어는 프로 레슬링의 최강 전설을 지키기 위해 서 여러 영의 격투가를 이길 수 있는 프로 레슬러를 육성해야 안다



■日外2 ■ 6 章 唯智 ■ 5,800 €

### 에베루지 스페셜

PC용으로 더 유명한 연애 사물레이션 게임으로 전작과 마찬가지로 위랜드의 마법학원 "트리펜즈"가 게임 의 배경이다 전작에서 초등부를 통과한 주인공이 고 등부로 편입하는데에서부터 게임이 시작된다



■ 코에이 **■ 98년 여름 예정** 



### 봉신연의

고대 중국이 배경인 역사 판타지 소설 「봉신연의,가 S·PPG로 등장한다. 플레이어는 민중을 돕기 위해서 선계에서 파견된 도사인 태공만이 되어 민중을 통솔하 게 된다

### ■트립스 ■4월 29일 =5,800년



### 폭스 정선

이 게임은 다른 차원공간에 빠져서 행방불명이 된 사람 등을 찾아다난다는 내용의 액션 PPG로 플레이어는 스 테이지의 어딘가에 있는 전송장치를 사용해서 다른 차 원으로 모험을 떠나게 된다

■업스타 ■6월 25일 여정 ●5,800년

### 토카 투워링카 챔피언 쉽

유럽에서 큰 인가를 끌고 있는 2리터 4도어의 대광생 산 자동차를 소재로 한 레이싱 게임으로 공식 경기에 서 사용되는 9곳의 서킷트장을 완벽하게 재현하였다



## C ETC

●나인라이브즈 ●98년 이용 예정 ●미정

### 프린세스 메이커

### -GO! GO! 프린세스-

이 게임은 육성 사물레이션 게임 「프린세스 메이커」의 주인공통이 활약하는 주사위들이 타입의 보드 게임이 다. 게이머는 왕으로부터 내려진 모험을 완수하기 위 해서 왕국 안을 돌아다녀야 한다





# 액션 리플레이 코드

\*8XX나.3XX로 시작되자 와는 코드는 모두 시에라 코드입니다



### 시나라오 선택

- 4 리카이를
  - 30010003 0008
- · guicalo
- 3000100004 00008
- 계임 진행중 의약염 결소 없음
- 8003894C 0000 8003B94E 0000



수리공	30010010 00xx	3001002E 00xx
성격및	30010011 00xx	3001002F 00xx
신모단	30010012 00xx	30010030 00xx
46	30010013 00xx	30010031 00xx
연매편	30010014 00xx	30010032 00xx
지메	30010015 00xx	30010033 00xx
역위경단	30010016 00xx	30010034 00xx
수면책	30010017 00xx	30010035 00xx
오 <b>세미</b>	30010018 00xx	30010036 00xx
변신술	30010019 00xx	30010037 00xx
변약을	3001001A 00xx	30010038 00xx
구적호선부	30010018 00xx	30010039 00xx
신목술	3001001C 00xx	3001003A 00xx
인범명본신	3001001D 00xx	30010038 00xx
<b>89</b> 043	3001001E 00xx	3001003C 00xx
단작권	3001001F 00xx	30010030 00xx
인병약영국	30010020 00xx	3001003E 00xx
진사적	30010021 00xx	3001003F 00xx

+io; 00~FD(0~2533II), 符号 逻辑制 지 명는 것으로 될

dingsplet

### 버스를 어 모브

- · 오는 경제다 전유 기능성 7분보고,스테이지 선택 기능 8004E068 FFFF
- # 로보고,스타이자에서 계대한 2P 로보고 301A3FAD 0001

### [편티야] - 크스트 에드 -

- 相唱 习劳
- 800730F8. '0003
- 체력 검소 없음
- 80089830 0000
- · 탐역수 고생
- 80073034 0005
- 8000A582 0006
- 800DB5E2 0005
- · 탄약수 결소 없음
- BOO8A002 8C62

### 부시도 플레이드 2



- 이 모든 개리다 선택기상 80107798 F3FF 3010779A 003F
- 요모든 무객 선택 개능 DO1034DB 1000
- 300A3288.0000
- DO103408 4000
- 300A3288-0005
- DO1034DA-1000
- 300A32BA 0000
- DO1034DA14000

### 데드 오에 얼마이브

30093860 OOC8(1P) 300938B8 00C8(2P)

- 오시 코드
- **基础中 4部 00:00:00**
- 80092888 0000
- 8009288A:0000
- 토리의 시간 99:59:59
- 80092888 7E3F
- 8009288A-0005
- 리아도우, 이이네 선택 기능
- 80092900 0101
- SE WY
- 800928BC 0E08
- 8007288E 0505
- 800928CO 050E
- 800928C2:0E05
- 800928C4 DE03
- 30092806 0005
- 学刊 公別
- 30092913 007F 30092914:0003
- ▲ 추기 포인트 전부, 서용·
- 30092BC8 0001
- 30092BCA 0001
- 30092800,0001
- 30092BCE 0001
- 300928b0.0001
- 300928D2 0001
- 30092804 0001
- 30092806 0001
- 30092BD8 0001
- 30092BDA Q00T
- 30092BDC 0001
- · 무조한 승리(설레트 리)
- DO08E010-0100
- 30093888 0000
- DOOSEO18.0100
- 30093860 0000
- ★ 토너만든 & 타임이나 스테이지 산에
- 30085A9A:000x (xe O~A科M)

### X-2 vs 스트리트 타이터 EX 에디션

- ▲相個(1P)...
- 8004286C 0090
- **144(2P)**-

- 80042684 0090
- · 제리·최대자(기户)
- 80042874 0090
- · 계약 최대자(2P)
- ROOA2EBC DO90
- 점보 형어져(10)
- 30042870 0003
- ◆ 8보 · 제약(2P)
  - 30042EB8 0003
- · 제작 작품을
- 80075338 000k

### G · O · Dure

- # 등·점대
- BOOE31EO 423F
- 300E31E2 000F
- ★ 1학 장마에서 레벨 의대
  - 800E2FB8 EOFF
- 800E2FBA O5FS
- · 1의 전략에서 임수이는 코스로 스본 취대
- 800E3102 03E7.
- 책 출병 출연하지 않음 800E30FE 0000

### 스테이티스

- 갯 변과 불억이어
- 1011627E OOKK-
- PH MP
  - 1011627A 270F
- · 44 HP.
- 10116280 270F
- PEN MP
- 1011627C :270F
- · AM IDIE ·
- 10116282: 270F
- - -10118284 OSEZ
- · 단점성
- 10116286 03E7
- 一个时间

★청산

- 10116288 O3E7
- 1011628A 03E7
- 소니이지 케릭터는 용비이트릭 대항



### 숨겨진 커펜드

이 게임은 아이템의 갯수가 재한되어 있고 체력 개 이지가 쉽게 줄어들기 때문에 게임을 클리어하기가 비교적 어렵다. 그러나 이 커맨드를 입력하면 게임을 보다 쉽게 플레이함 수 있다.

이어템의 수품 증가사람

역시 아이템 선택화면에서 L2버튼을 누른 상태에 르면 아이템의 수가 하나씩 늘어난다. 하지만 이미

다 씨버렸거나 인수하 지 못해서 선반 위에 존재하지 않는 이이템 은 증가시킬 수 없다.

기반드를 입력하면 이어림 수가 이나의 늘이난다





님은 이이템이 99기 되었다

아이템 최대치

# 99E EM

원례 아이템 선 백화면에서 선택함 수 있는 아이템은 흥15개로 한정되어 있어서 그 이상은

가게감 수가 있다. 하지만 이때 L1버튼을 누른 상태에 르면 총 99개의 아이템을 선택할 수 있게 된다

게임 진행중 세력을 회복

게임을 진행하다가 아무 곳에서 스타트 버튼을 늘러 天路 '라는 글자가

**스버튼을 누른다** 이렇게 하면 체력이 최대치로 회복된다 1000g

나오면 .

모른 스테이저를 선택 기능

임무 선택화면에서 R2를 누른 상태에서



면 모든 스테어지를 선 택할 수 있게 된다 스테어지를 선택할 수 있게

## 본비매 원드

### 스테이지 패스워드

이 게임은 해모리 카드에 저장해서 세이브를 하는 것이

아니고 스테이지를 몰라 어였을 때 나오는 페스위 드를 입력하여 세이브를 해야 한다. 이번호에서는 각 스테이지의 패스워드 를 소개하기로 한다



레스웨드를 입력약

I		스테이지 1	스테이지 2	스테이지 3	스테이지 4	△600円 5
	에리어	8010	0127	1027	0627	0730
Ì	<b>에</b> 리어 2	1180	1220	2413	8818	2151
I	에리어 3	8086	1018	3009	3674	3562
	<b>에</b> 리어 4	2919	0804	6502	4891	3812
	에리어 5	1021	0714	6809	0605	없음

# **E**HOIR 2

### 모든 장비 장착 커맨드

이 게임의 주인공인 라라의 무기나 아이템 등의 장비를 모두 장하할 수 있는 커맨드가 있다. 우선 백 캠프를 충분히 할 수 있는 넓은 장소로 이동한 다음.

그곳에서 토치를 사 용하다

그 EHROI R28I 돈을 누르면서 . • • 버튼을 입력



진한 다음 ... 이 버튼을 입력하고 뒤로 앞으로 한 걸 음씩 이동한다. 그리고 R2버튼을 떼고 그 장소에서 시 게 방향으로 3번 회전한 다음, 마지막으로 스버튼으로 권총을 많이서 . + 0 + ○버튼으로 뒤돌아서 백점프

를 한다 이렇게 하면 모든 장비를 얻을 수 있다



## 是四日本化是四日日

### 아이병&돈 증가

최대 4명까지 등시 플레이가 가능한 RPG「불레이 조&빨레이드」이 게임의 목록한 세이브 시스템을 이 용하여 아이템과 돈을 증가시킬 수 있는 방법이 있다. 아이템을 증가시키려면 보물사자 않이나 보스와 조 우하기 전에 세이브를 해준 다음 이이템을 인수한다. 그 다음에 아이템을 가진 캐릭터만을 세이브하고 게임 을 빠져 나온다. 이제 세이브를 해둔 캐릭터 이외의 케릭터를 선택하여 게임을 시작하면 보름상자 보스가 다시 나타나기 때문에 또한번 아이템을 얻을 수 있다. 든도 이와 같은 방법을 사용해서 증기시킨 수 있다.





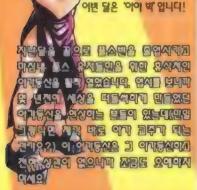
### EX CHEAT GOD

독자의 비법을 모집합니다.

型 기준진로 중앙의 비벼울 따로 चिमुक्क शिक्स क्षिक्र वास गार् रा शिर्म वात्तिवाय है ई रीगाल है लग विस्तितं श्राची दिस्वामि 和里和今 500和鲁 三克比尼。

### 보낼 것

사물사 마포구 상수통 324-1 법경B/D 5등 게임템프 PS비법 담당자 앞





안나서용─ 불스─ 그리고 SS도 같이 소치하고 맞는 게

투소네 사무관입니다! 방가버앵~

제가 4일전 불스를 오빠가 14만원 제가 4만원을 힘쳐 싶습니당, 근데 전 그때만 에도 PAA3(프립AI스 메이 바)가 가장 중았기 때문에 열명중망사버렸죠. 그렇게

3달을 훨씬, 투신전, 스파를 즐기며 보내다 어느 날 슬레이어즈(ㅈ▷

#### 배하기 체크를 찾기 위해 4일 동안 투자했어요!

이라고 합니다. 제가 매칠 전에 겪었던 이야기 하나를 소개하려고 합니다. 챙프가 나오면 날 전 챔프를 사서 학교를 들고 갖습니다. 그리고 2교시(당시 미술시간)

선생님께서 안 오셨다고 하길래 전 챔프를 꺼내어 조심수래 불리는 순 간 갑자기 나타나신 가정 선생님(오...씨,이름을 밝히면 난 죽음)에서 나타나서서 책을 뺏기고 엄청 맛있습니다. 그리고 교무실로 끌려가서 달의 선생님께도 일방을 맞았습니다. 그래도 책은 클러를 꺼라고 생각 지만 끝까지 들려주시지 않더군요(혹혹). 그러나 전 정작 4일간 기 나긴 투쟁 골에 받아내고 말았어요. flappy! 그리고 그날 방 전 밤새



도록 캠프만 봤습니다. 조금 길프|그램 이만 줄입니다.



선생님께 빼앗긴 셈프를 찾기 위해서 4일간 투쟁(?)을 했 다니 상민군은 캠프를 장말로 열람히 사랑하는 독자인 것 갑군요 하지만 학교에서는 챔프를 보는 것은 그다지 바람 직하지 않네요 뭐~ 섞는 시간에 잠깐 보는 것은 괜찮겠지

안녕하세요 아가백님, 중일때 사진도 못 보내드리고 최

송합니다. 이번 단 팀을 위해 열심히 이 것지것을 하면서

보냈어요. 좀 어어없는 사연을 보냅니다. 조급 된 이야

요. 이번에 꼭 [에서 못 끝낸 50층 유제지하 먼전을 끝

리이ù 기라고 맹세하고 했어요. 지하 50층에서 초로를 이기고 드디어

울라가는 길에 이러니께서 Sald "문호야, 목욕해라", 여라 이러맨 안되

는데 이젠 수 있지, 물스를 먹는 채 목욕하고 다시 해야지하고 TV를 깼

이오, 근데 으목-어머니에서 풀스의 전선이 꽂혀있는 것을 보시고그

그 후에 또다른 땀을 공략하고 있었는데 저희 집 강아지(Hame: Tico)

로 개점을 먼지고 다시 딸래가서 좋스를 뛰어 낼고 개점을 들었지요.

조금 불안했죠. 그걸 몇 번 반복하다니 물스를 뛰어낼다가 뭣팋이정

그 왕당항 장장 3시간에 걸쳐 레벨잌하며 울라왔더니 맺 초면에 꿈이

와로로 무너지더군요. 난 화가 난 나머지 내세에게 '자이연호 스윙'을

먹인 후 '전 급천이백심일식 야오토마'를 먹였더니 그후론 물스 위로 뭐지 않고 현 바퀴 돌아서 가더군요. 지금 그 개는 이사를 오면서 땀 집

에 딸겠습니다 ,참~그때 네세과 늘면 때면… 정말 좋은 추억이에요.

지요 목욕을 할 정도의 시간이라면 그전에 미리 세이브를 해두고 전원을

까투었다면 아마 그런 불상사(기가 발생하지 않았을 거예요. 그리고 게임 을 풀레이함 때는 강아지 티코(국민차 아름하고 독갈네!)를 집밖에서 높도

목 했다면 역시 그런 불상사(?)를 예방할 수 있지 않았을까 싶네요

슬레이어즈 때문에 말아버린 물스를 또 샀어요!

플러그를 빼지는 않았겠지요

문호군의 어머니가 설마 플스가 켜져 있다는 것을 알고도

이미 알고 있을지는 모르겠지만, 품스를 고장 없이 오랫동 안 쓰러면 장시간동안 플레이하지 않을 때에는 전원을 꺼

놓는 편이 좋아요 이에 플러그를 뽑아놓는다면 더욱 좋겠

통으로 물스 전원을 빨았고 TV화면은 검은 색으로… 순식간에 일어난 🛭

기 자기 개점을 이리처리 먼지면서 놓고 있었습니다 .내세이 빨대짼으 🕴

것을 품으셨어요. 목욕하고 기본증게 나오니 불스캠인이…

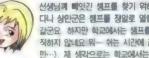
기인데 아크 []가 한창 인기일 때 저도 당연히 그걸 했지 |



만…). 제 생각으로는 학교에서는 열심히 공부를 하고 방



과후나 휴일에 집에서 혼자 혹은 친구들과 함께 보는 것이 좋겠네요



어머니와 강아지가 실수로 물스를 껐어요!

그리고 엄청 맛있다는 것이 어느 정도인지는 모르겠지만 가정 선생님이라

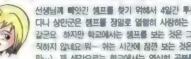
고 하면 이마 여자 선생님일거리고 생각되는데 그릇록 많이 때렸다면 그

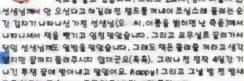
여자 선생님은 사랑의 매(?)가 너무 지나치자 않았나 싶네요. 아니면 운이

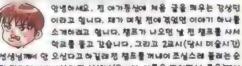
나쁘게도 그 선생님이 기분이 별로 안 좋았을 때 걸러서 그랬는지도 모르

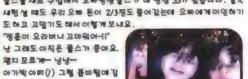


겠네요(이건 완전히 저의 추측!)









イヤーズ)를 보게 된 것이죠. 하지만 그건 새편용… 그래서 오빠를 둘 라서 새벽으로 교환했지만 이 철권 등이 하고 싶은 것입니다 그리고 3월호를 보고 숲레이어즈가 좋스데도 나온당 사실을… 결국은 물스물 새로 구입해서 오빠병액물스가 내 방액 55가 있습니다. 결국

기 조심하시구영, 당에 또 보내도 및 페요~ 빠이~

읍니다 발매 시기는 4월 23일이지만 약간 연기될 가능성도 있어요

제 건강에 대해서 염려해 준 것은 정말 고마워요

아가동산교주님께

그리고 오빠가 돈을 더 많아 땐 것이 미안하기도 하고 고맙기도 하다고 했

는데 유리양의 그 마음만으로 오빠는 만족해 할 거예요 참! 난 아저씨가

아니고 20살 중반의 젊은 오빠(^)에요 다음에는 꼭 오빠라고 빨러 주세요.

참! 엊어덕을 뻔했는데 웹프 점수를 차곡차곡 받으면 나중에 그 점수로

게임할 때만 이버지가 들어오시는 머미의 법칙



유리양도 게임을 아주 돌아하는군요 슬레이어즈를 하기 위해서 전에 활아버린 품스를 다시 구입하다나…게다가 자금 같은 IMF시대에(IMF라는 일을 너무 많이 들어서 나 도 모르게 일에 베어버렸군)아무른 지난 3월호에 나온 것



선물을 받을 수 있어요

법칙어 또 있을까요?

해보는 것이 어떻지-

#인춘영(서울시 강남구 개포동)

#이경진(서울시 강복구 수유3등)

어가동산에 사연을 보내주시면

이 동산에서 신나가 높아 볼 수 있습니다. 단, 게임에 대한 질문

이나 게임기 고장 문의는 사업

합니다(점문장에게 보내세요)

사연이 세탁되신 보메는 샘프

점수 1,000점을 드립니다

수김성형(서울 금원구 기산동)

처럼 유리양이 좋아하는 슬레이즈 로웨이 플스용으로 나

안녕하셔요 야가박님, 쩐 로봇대전시리즈의 공제인 책인

이 병옥이라고 합니다. F로 맛을 들던 전 하루라도 로봇대

젠시리즈를 약하면 종이 추실 정도조 F로 영당 아닌 영당

머피의 법칙이라~ 경옥군의 사연용 들어보니 정말 머

피의 법칙이 적용된 것 같기도 하네요. 하지만, 그것

은 경옥군이 아버지께서 경옥군이 게임을 하는 것을 실어한다는 것을 항상 의식하고 있기 때문은 아닐까

요? 그리고 슈퍼 로봇대전 시리즈는 잘 모르는 사람이

#이문중(의정부시 금오용)

수김자하(경남 청염시 복면)

÷조약현(서울시 성동구 금호4가)

24-16357

一円 単位 無事が 東

용보고난 후 전 친구의 물스와 교육하여 (4차5)와 (신슈퍼)를 즐기던

중이었습니다. 그런데 재가 게임을 하면 걸 무척 좋지 않게 보시면 뭐

의 아버지의 하스빠리가 시작된 것입니다. 잘 알지도 못 하시면서 새

게임을 또 싶나며 마구 아당치시는 우리 아버지! "니가 유치원생이

나가중3이나 웹 내석이 운동 개입만 하고 있으니", 욕혹- 정 억울하

요.왜나하면 제가 개입을 할 때 1초도만 늦고 풀어오시는 물 아빠~~

but 공부할 땐 절대로 집에 안 게시는 물 아빠… 세상에 이런 머피의

보면 언듯 보면 유아용(?) 게임을 하고 있는 것처럼 보이잖아요(나도

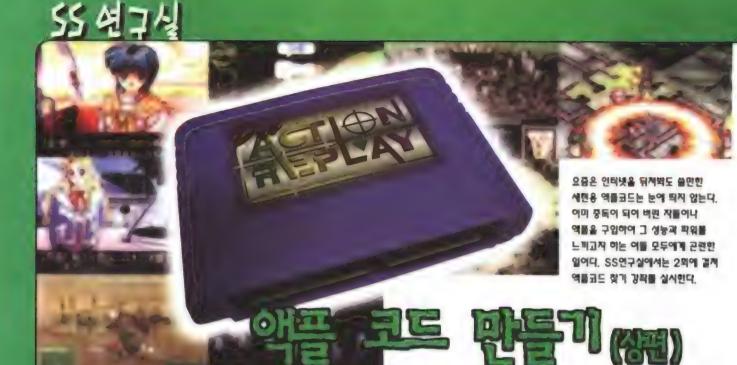
처음에 그렇게 생각했었음) 그래서 더 화를 내시지 않으셨을까요? 그 러니까 다음뿌리는 아버지가 계실 때는 좀 수준이 있어보이는 게임을

P.S요약~또아버지께서~(게임기를 딱 흘러면 중) 항-

또 누명쓰겠군, 하고서나 아단 맺으면 열 억울알꼐다.

MALE OF THE PARTY AND THE PART





#### 액션리플레이란?

게임기 유저중에 액션 리플레이(이하 액플)를 모르는 사람은 거의 없을 터이지만, 노파심에 참시 짚고 넘어가기로 하겠다(편집부로 보내지 는 '액플이 어떤 게임이에요?'라는 질문은 이제 없어지길 바라며…)

액품은 게임에 존재하는 수많은 변수들을 변 화, 고정시키는 장치이다. 그개 무슨 말이냐고 묻고 싶은 사람을 위해서 예를 들어보겠다.

가령 RPG의 경우 플레이 시간의 반 이상을 레벨 올리기에 투자한다. 혹자는 '전투를 통한 레벨 율리기야말로 RPG의 참 맛이다'라고 말 함지 모르지만, 때때로 레뱀 올리기는 게임을 포기하게 하는 거대한 장해물이 되기도 한다. 그러한 때에 유용하게 사용할 수 있는 것이 바 로 이 액션 리플레이이다.



#### 액폭은 중독성?

이미 각기종으로 발매되면서 약간씩의 제품 차별성을 두고 있는 액플, 최근의 세턴용은 파 위메모리와 램팩의 기능까지 합쳐진 세품이 발 매되고 있기도 하다. 기종별로 혹은 메이커 별 로 소금씩 다른 사양을 보이지만 공통적인 사항 이 하나 있다. 액품은 개인 밸런스를 사정없이 무너뜨린다는 것과 한번 깊이 맛을 들이면 빠져 나오기 힘들다는 점이다. 게임의 벨런스가 무너 지더라도 끝을 보고야 말겠다는, 즉 엔딩만을 보기 위한 게임 플레이를 유도하기도 한다.

#### 액플은 불필요한 존재!?

액플을 반대하는 사람들은 이런 의견을 펼친 다. '제작사가 공들여 만들어 놓은 게임의 밸런 스 조정이 무너진다'고…. 그러나 때론 밸런스 가 엉망인 게임들도 존재하지 않는가? 클리어한 사람이 손꼽힐 정도로 극악의 난이도를 가진 계



세현용은 이니지만 '국악의 난이도를 기친 개양 이번 이 R-TYPE이 가장 면서 먹으뿐다

임이라면? 게임은 어떻게 하던 클리어하고 싶은 데 게임할 시간이 너무나 모자란다면?

#### 그런데 요즘 말이죠

새턴사업이 쇠퇴의 길에 있다고 한다. 그 영향 인지 많은 타이들이 발매되고 있음에도 불구하고 농산이나 인터넷에서 새년용 액플코트가 눈에 띄 게 감소했다. 이런 추세로 가다가는 액품 중독자 이거나, 시간이 없어 지통길 플레이용 하려는 사 람이나, 게임의 또 다른 재미를 느끼려는 사람들 모두 입력할 코드워 불라 받을 등등 구를 날이 유 듯하다.

#### 공개된코드가없다면우리가

요즘은 통선 게시판이나 인터넷을 종일 들아 다녀봐야 원하는 코드를 발견할 수 있는 경우가 †히 드몰다 무슨 일이 있어도 코드를 사용해야 겠다는 사람들이여! 목마른 우리가 우봉을 팝시 다. 이제부터 우봄 파는 범에 대한 강의를 시작 하도복 하겠다.

#### 준비물

#### · 컴퓨터와 예쁠용 프로그램

컴퓨터는 사양에 크게 구애받지 않고 사용한 수 있다. 액플용 프로그램은 도스에서 구동되기 때문에 MS-LXXS가 정상적으로 작동하는 컴퓨터 라면 OK. 단 캠링크 카드를 꽂을 수 있도록 최

어도 하나의 ISA 혹은 VESA슐롯이 비어 있 어야 한다. 그리고 새턴 용 액품을 위한 프로그램 이 필요한데 이것은 통신 이나 인터넷 다텔 웹사이 트(www.datel.co.uk)의 새턴 파트에서 다운반도록 하자

Welcome to Datel On-Line CANA SAOLA

새턴용 엑선 리플레이는 본체 위쪽의 슬롯에 상착하도록 되어있다. 주의 함 것은 액품에도 버전이 있다는 것인데, 액퓰의 버전이 엄그레이 드되었다고 해서 새 액플을 살 필요는 없다(주 변의 사람중에 버전이 다른 액플을 세 개나 가 된 사람이 있다), 디스크에 써넣듯 액품 안의 봄의 내용을 바꾸는 것으로 업그레이드를 할 수 있다. 이것을 위해선 컴퓨터와 액플을 연결하는

> 점링크라는 상치가 핍 요하다. 불라이터를 이용해도 되지만 비 교적 저가인 뜀링크 불 이용하는 편이 개인 유저에겐 좋 을 듯하다.

다들 얼마 있겠지만 이것이 세틴용 액름이다

#### 출범되고 카드와 케이블

심링크 카드는 원래 7~10 만원 정도의 고가품이 디행시의 PC 경 었나 요즘은 3만 원대에 거래되 고 있다. P('와 액뜰을 연결하기 위한 필수 상비이다. 물론 점링크 카드와 엑플을 연결시킬 케이블 역시 필수이다. 케이블은 보통 가드와 함개 판매하고 있지만 따로 구입할 경우엔 외상모뎀에 일반적으로 사용되는 25핀 TO 25 핀 케이븀을 구입하도록 하자. 주의할 점은 케 이불의 길이는 짧음수록 좋다는 점이다. 케이븀 의 길이가 너무 길면 액품과의 봉신이 새대로 이루어지지 않는 경우가 있으니 주의하자

#### 스크치

먼저 PC에 컴링크 카드를 꼽는다. 숨롯에 단 다히 불현는가를 확인하자, 액품 역시 새턴에 샛팅하자. 그 다음 케이뷴로 들 사이를 이어준 다. 이것으로 하드웨어적인 설치는 붙이다. 다 옵은 다운받은(DATEL 웹사이트 경우 현재 1.94버전의 SAT COMM.ZIP 가 동욕되어 있 다 139.937 byte) 압축파일을 적당 한 디렉토리에 푸는 것으로 소프트 웨어의 설치를 하자.

#### 캠링크 시스템 기둥

액플이 너무 구버전이라 업그 레이드를 하려는 사람은 upgrade.

bat를 이용하자, 중요한 것은 컴링크 카드의 셋팅을 확인하는 것인데, 이 정퍼 생당의 IRQ값을 프로그램에서도 똑같이 맞춰 추어야 한다. 그렇지 않으면 컴퓨터와 엑플 사이의 봉신이 이루어지지 않으니 주의하자, 셋팅을 마쳤다면 그 다음은 1번 항목을 선택 액션을 업그레이드 하도록 하자, 업그레이드가 성공 하였다면 통신이 완벽하게 이루어지고 있다는 증거이다.



UPGRADE BAT의 살멩먹면, 두 변제 영목이 IRQ 셋팅을 조챙이는 영목이다.

LINK 75



자산의 캠퍼설정 모양을 계약에 두었다가 독급은 오염을 고르도록

우리의 진짜 목적인 코트 찾기에 이용되는 파 일은 'ACTION. EXE' 라는 파일이다. 한 항목

> 씩 알아보도록 하자, 우선 5번은 앞서 말한 IRQ 셋 팅에 관한 항목이다 자신 의 점퍼와 똑같은 모양의

보기를 고르자, 3, 4 번은 메모리 와 세이브에 관한 항목이다. 새턴의 메 모리에 있는 내용을 선송하거나 1 (에 서상

해주었던 내용을 전송 받을 수 있다. 무척 강력 한 기능이나, 이에 관한 자세한 설명은 다음 기 회에 하기로 하겠다.

코드를 찾는 주무대가 되는 것이 바로 1번 메 뉴이다. 그리고 찾아낸 코드를 일목요연하게 보



**ACTION EXE 91 AMORE** 

여주는 것이 2번 메뉴의 기능이다

#### 구드산기의 원리

메인 메뉴에서 1번을 선택하면 서브메뉴로 늘 어가게 되는데 각 문장 속에는 노랗게 표시된 글자가 보일 것이다. 그 노란 글자는 마치 단축 키와 같은 작용을 하게 된다. 즉 노란색 글씨하 나 하나가 커멘트로 작용하게 된다.

먼저 액품 코드 찾기의 기본에 관해 간단히 설 명하기로 하겠다. 게임에는 수많은, RPG의 경 우 HP. MP. 아이템의 갯수 등 수시로 그 수치 가 변하는 변수들이 존재한다. 액플코드 찾기의 기본원리는 그 변수들의 변화를 찾아내는 것이 다. 즉 초기에 기준값을 검색한 뒤, 약간의 상태 변화율 주고 다시 한번 검색을 행하여 변경된 수 시중에서 자신이 원하는 값을 찾아내는 것이다.

다소 어려움 것 같으니 다시 한번 예를 들어보자. HP가 1000인 캐릭터가 있다. 먼저 기준이 되는 값이 있어야 하니 코드톱 검색을 한번 실시하자 재임 속의 수많은 변수를 컴퓨 터가 검색하게 됨 것이다. 이 것이 거준수치가 되는 생품의 작용을 한다.

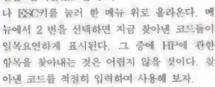
그 다음 쇠과의 전투 등을

FEWOR BUR BUT TRES

तंत्र अले विश्ववात

롯해 HP용 조금 중인다. 그리고 나서 먼저의 기준수치보다 줄어든 값을 검색한다(단축키 중 [, 커), 즉 여러가지의 변수중 기준치보다 줄어 든 값만을 찾아낸 것이다. 이것을 몇 번 반복하 면 자신이 원하는 HP값에 관한 번지

를 찾을 수 있을 것이 다. 반대로 회복 약을 통해 HP늘 늘려가면서 사용 한 수도 있으며, 회 복과 전투용 적절히 심어가며 찾아내는 등 여러 가지로 응용 해볼 수도 있을 것이 다. 경우의 수가 만족함 만큼 줄어들었으면 F키



지면관계상 이번호에는 엑플코드 찾기의 개 론과 간단한 예로 설명하였다. 다음호에는 직접 한 게임을 선정하여 개조하는 '실습편'을 다뤄 보기로 하겠다.



## 앙그릿사 V

우르시하라 사로시의 멋진 캐릭터 디자인부터가 인상적인 방그륏사 시리즈. 랑그릿사의 최신작이자 최종작이 될 랑그륏사 5편이 등장한다. 전작에서는 볼 수 없었던 것들이 다수 추가되었다는데, 과연 어떠한 것들인지 함께 살펴보도록 하자.

▶재작사: 메시이아 ▶광 글: 시뮬레이션 ▶뱀메임: 8월 여정 ▶밤메가: 6,800엔

### 아쉬움과 기대의 랑그릿사

이야기의 무대는 4의 후반부와 점쳐진다. 랑그릿사의 팬이라면 알 겠지만 이것은 시라즈가 나오는 동안 한번도 없었던 일이다. 적어도 몇 세대 길게는 몇 백년 정도의 세월이 흐른 뒤에 스토리가 펼쳐지던 지난 시리즈들에 반해, 5는 바로 앞의 작품 4에서 스토리를 이어 받고 있다. 동일한 시대에 이야기가 전행되고 있는 만큼 등장인물도 상당부분 제동장할 것으로 보인다. 그렇다면 4편을 둘리어하고 봤던 엔딩은 앤딩이 아니라는 말!?



IV의 등반부는 이번트 식으로 제중장한다. 스토리의 이미에 집는데 많은 도움을 잘 것이다



그렇다면 IV의 행복하를 목의 만남도 이루어질 박?

#### 시스템 버전업

IV에서도 사용되었던 JPS(행동 순위 표시)시스템이 '행동 미터'라 는 새로운 추가사항을 가지고 들아 왔다. 이 것은 한 부대의 행동 가능 량을 미터(게이지)로 표시하는 방식 으로 게이지의 양만큼 이동과 공격 마법을 사용할 수 있는 시스템이다. 또한 지휘관별 지휘가능 법위를 확 인하는 데에도 유용하게 사용할 수 있다.



● 역동병위표사에도 제공이 작에졌다. 이동 후 공개이 작동만 범위의 여동만이 개능한 범위적 다른 세으로 표시된다

○ 케이지는 두격적 섹으로 나누어져 있다. 빨간 것은 공격서 소모되고 노한 부분은 이동시에 소모된다

여성안의 용병단의 단장을 맡고

있다 책임감과 몽솔력을 겸비한 여장부

주인공들에게 무언가 목적을 가지고서 접근한다.

### 등장인물

1,2에 이어 또다시 등장하는 빨강머리 한인공이다. 이전 작품의 주인공들에 비해 무표정하고 연약해 보인다. 전편(랑그릿사 IV)의 적인 기자로프에 의해서 만들어진 인조병 이다. 과거의 기억도 없고 사회에 대한 지식도 없는 백지와 같은 상태. 또한 어떠한 능력을 가지고 있는지도

함다에게 많은 것을 의존하고 있는 듯이다 是是因於日

이름으로 알 수 있듯 시그마와 같은 안조병 마법능력을 대폭 중강시키는 실험에 의해 엄청난 지식을 가지게 되었지만 그림에서도 알 수 있듯 감정이 메달라 있는 느낌을 준다.



작가운 표정과 작가운 함부, 마지만 어딘가 모르게 때에게 전설의 마도사인 제시카를 찾아 엘사리아 대륙에서 이곳으로 찾아왔다 시 정의감은 강하나 세제멋대로인 구석도 [가지고 있다

제맛대로인 구 기기지고 있다

## 6

#### 플레이 환경 개신

가장 눈에 띄는 부분은 천작보다 로당속도가 크게 줄었다는 점이다. 플레이하는 입장으로서는 줄거운 일이 아닐 수 없다. 그리고 물품구 입시의 상점에도 변화가 생겼다. 마 지막으로 일일이 매뉴얼을 들추지 않아도 될 햄프 기능의 개선이다. 이 두가지는 플레이 자체에 큰 영향



상징에는 경환이 등장한다. 역반드면 등장이던 태보다 보기면 보다



기사 기소에서 도움에 가능하 이용이면 되다 공기 바라이미 수 있다

을 미치지는 않겠지만 플레이어의 만족을 위한 제작사측의 배려라는 측면으로 보면 좋을 것이다.

#### 그래픽 강화

전작에서도 많은 평가를 받은 부 분이 이 그래픽이다. V에서는 여기 에 한층 더 정성을 쏟아 전작 이상 의 그래픽을 선보인다. 전투시의 유 니트 캐릭터의 크기부터 대화시 배 경그림까지 그 수준을 한층 높였다.



유니트의 크기의 박진경은 비례관계

#### 전투장면도 파워업!

선부장면에 있어서 마 범효과나 공격의 연출도 한층 세련되고 멋지게 바뀌었다. 게다가 상대

하는 적에 따라서 아군 유니트의 행 동도 변화한다. 그 베리에이션의 풍부함은 독자들 을 한층 더 깊게 감동시킬 것이다.









#### 병사를 섞어서 고용

메가 드라이브(슈퍼 알라딘보이)때의 2를 제외한 지금까지의 시리즈에서는 한 지휘판이 고용할 수 있는 용병의 종류는 한가지뿐이었다. 적들이다양한 종류의 병사로 다양한 전략을 펴며 공격해 올 때 우리쪽은 그렇지 못했다는 것. 그러나 V에서는 용병을 섞어서 고용하는 것이 가능해졌다.



그렇다고 자유롭게 혼합가능한 것은 아니고 최대 두 종류의 용병을 혼합 고용하는 것이 가능하다. 척둘에 따라서, 혹은 자신이 행하고자하는 전 술에 따라서 적절하게 용병을 고용한 다면 전투가 한층 쉬워지지 않을까?

#### 이 부분은 어떻게?

아무래도 신경쓰이는 것이 4에서 자취를 감추었던 오프닝 에니메이션 이다. 기쁘게도 사라졌었던 오프닝 에니메이션이 돌아왔다. 어떤 내용인 지 어느 정도의 수준인지는 아직 미 공개상태이다. 기대되는 부분이다.



5에서는 이번 오프닝 애니웨이션이 준비되어 있을까? 사진은 #의 것





슈퍼 로봇대전 사상 최대가 될 최후 전투가 지금 막을 날

## 슈퍼 로봇 대전 F

이제 마칠 안남았다. 발매일이 입박해 음에 따라 속속들이 새로운 시스템과 신 제력에 그리고 앱 등이 공개된다. 이번에는 새로 등장하는 유니트와 확정된 「완결편」의 5대 시스템, 그리고 앱을 공개 합으로서 더 이상이 「완결편」에 대한 궁금증이 없도록 해 주겠다.

▶제작시: 변프레스토 ▶장 르: 시뮬레이션RPG ▶발매합: 4월 23일 ▶발매가: 6800엔

## 이것이 확정된 5가지 시스템이다

이전에도 시스템에 대해 언급했 지만 「완결된」의 시스템은 「F」를 기본으로 하고 있다. 전작을 풀레 이해본 사람은 쉽게「완결된」의 시 스템에 적용하겠지만, 세부적으로

월리티 업이나 플레이 어빌리티의 상승으로 처음 즐기는 유저들이 쉽 게 적용하지 못할 것 같은 노파심 에 발매 전 마지막 체크를 해보기 로 한다.

## 인터페이스의 개조

언젠가부터 매뉴얼로 반격방 법을 선택하는 것에서 자동적으 도 변화가 온다. 대화하는 순서 에 따라 화면의 캐릭터가 하얗게



## 🕗 탭병기에도 목소리가 들어간다

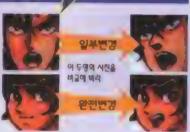


이번에는 멤병기를 사용할 때 캐릭터의 목 소리가 들어간다. 「슈퍼 로봇대전 EX」때 화면 을 가르던 멥병기가 엇 그제 같았는데, 이제 맵 병기에 캐릭터의 목소 리가 들어가다니….

RESIDENCE WAS A STATE OF THE PARTY OF THE PA

## 3 그래픽 추기와 변경

캐릭터의 얼굴도 일부 변경되었다. 마장가의 코 우지와 단쿠가의 후지와 라가 대폭 변경되었다. 사실 이 두명은 추연급 캐릭터이기도 하지만…



### 4 - 「완결편」에서 스타트는 이렇게 한다

'완긴편,무터 플레이하는 사람은 F와 같이 최초의 수 인공 캐릭터를 작성한다.

작성하게 되면 일정량의 소

자금과 강화파스를 수는데 그 소사금과 강화 파스를 가지고 자신이 좋아하는 유니트를 개 조해 보자.



작글도 쓸만한데!

## 이전과는 다르게 10번이나 개조할 수 있다

'F,와는 달리 '완결편,에 서는 10단계까지 개조가 가 능하다. 전작에 비해 5단계 나 늘어났다. 좀 더 세부적 으로 유니트를 개조할 수 있 어 재미가 2배가 될 것이다.







**1998 BANPRESTO** 

샤이닝 포스 3 -시나리오 2-

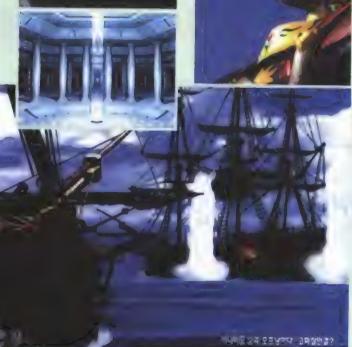
지난호에 이어서 시나리오 2의 추가 공개화면을 싣는다. 모두들 시나리오 1-황도의 거신-은 클리어했는지? 시나리오 1을 플레이하지 않았다면 이 많은 시스템의 추가, 수정 부분을 느낄 수 없으니 그것은 너무나 섭섭한 일! 2의의 연제성을 고려해서라도 '왕도의 거신'은 꼭 플레이해 두자, 자! '시나리오 2'의 추가정보이다.

►제작시: 세가 ►장 플: SRPG ►描메임: 분(이정) ►발매가 :4,800엔

### 시나리오 2는 새롭다

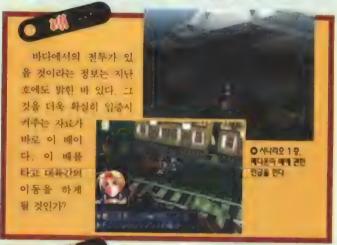
지난호에도 밝힌 바와 같이 시나 리오 2는 공화국이 아닌 세국측의 관점에서 게임이 진행된다. 시대는 지난 시나리오의 시대와 살지만 시 절과 모험의 목적은 전혀 다르다. 따라서 전작과 점치는 사건도, 전혀 모르던 사건도 존재한다. 전투에 있어서도 우정지원. 무기숙력도 등 전작을 있는 시스템과 함께 추가된 사항들이 있다. 현재까지 공개된 사항들을 하나하나 짚어 나가보자.





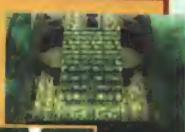
물레이 관점이 다른 기술도 다릅니다

전착에서도 고대 기술을 이용한 해 상도시와 기관차가 선보인 바 있다. 2에서는 선착에 등장하지 않았던(인 재가 암시되기는 했지만…) 새로운 이동수단들이 등장할 것으로 보인다. 여기서 소개하는 것은 이동수단으로 사용하게 될 배와 선차이다.





지난호에도 언급했던 바와 같이 육상을 달리는 거대한 전차가 등장한다. 그 규모로 볼 때 시나리오 1의 기관차를 생각하게 하는데, 이 정도의 규모라면 전차 위에서의 전투도 가능할 것으로 보인다. 문이 있는 것으로 보이서는 안에 휴식을 취하기나 상점이 존재할 지도모를 일이다(FF시리즈의 마도선처럼).





O 한미대로 '의다 O이지는 사내지의 I에 동생한 기근자

#### 주인공들의 활동 무대

시나리오 1에서도 메디온 팀과 몇 번인가 만나게 되는데 서로의 진 행방향이 전혀 달랐던 것은 기억하 고 있을 것이다. 시나라오 1에서 대 특의 안쪽을 향해 여행하던 신비오 스 탬과는 다르게 메디오스는 바다 를 향하고 있었다. 시나리오 1과 같 은 지역을 여행하기도 하고 전혀 새 로운 지역을 여행하는 일도 있다. 아래의 사진들은 시나리오 2에서 보여지는 여러 마을의 모습이다.

같은 지역이라도 시나리오가 바 뀌면서 그래픽이 대폭적으로 개선 되었다.

#### 고대의 신비를 간직한 건축물

시나리오 1에서 등장한 성지 엔 베솅을 기억하는가 이 건축물의 구 조도 그것과 많이 닮아 있는 것을 알 수 있다. 그림중 보이는 초록색 붉은 뭔가 심상치 않은 분위기를 가 지고 있다.

성지인 만큼 주인공에게 힘을 줄 것인가? 아니면 주인공을 노리는 약 한 세력의 본거지?



변계?! 점업자를 향한 공격업적?



녹색 발젖은 약안~~

#### 바란드

바란드 마을하면 떠오르는 것이 물의 이미지이다. 곳곳에 수도 시설 로 보이는 인공천이 흐르고 있는 것 을 시작으로 항구가 있다는 것까지, 바란드와 성지와의 바닷물이 없어 지는 때, 성지 앰베셈으로의 길은 열린다.



시나라요 1에도 등장한 성지 바란드



이것은 시나리오 1에 등장한 바란드의 영주 티라니의 등장장면이다. 불행하도 그는 시나리오 2에서는 더 이상 영주가 아니다. 자신의 영지내의 반란을 진압하러 자리를 비운사이 제국이 바란드를 당취해버렸다.

#### 아니펙트 마음

시나리오 1에 등장한 조인족 소 넌 채로가 언급한 적이 있는 마을. 이곳의 사람들은 마치 정크족들처 럼 배위에 거주하고 있으며 그 사이 사이를 다리가 연결하고 있다. 겉보 기부터 아주 평화로운 어촌마음이 지만 전란은 이런 평화를 가만 내버 려두지 않는다.





마치 작은 성을 다리로 연결한 듯한 구조



지나리오 1에서도 특별한 적과 대화하는 경우는 있었지 만. 시나리오 2의 메디온에게 는 말하다(計文)라는 커맨트가 기본적으로 주어져 있는 늦이 보인다. 특별한 적이 아닌 조

무라기 캐릭터들과 도 대화를 하여 우 라면으로 산어들일 수 있다는 말일까? 왕자는 역시 달라 도 뭔가 다르다.



○단한 역사로 여유하 내하는 문제 명시원 미교로 제발생활 ○ 작곡의 대화를 통제 무엇을 얻을 수 없을 교원하

#### 숲속

인간이라기 보다는 요정에 가까운 엘프나 드워프들은 RPG의 설정상 숲속 등 자연이 가까운 곳에서 생활 하고 있다. 샤이닝 포스 시나리오 2

앰프나 드워프의 마음로 보이는 순속의 마음

도 예외는 아니다. 아마도 이야기 초 반에 등장할 것으로 보이는 이 마을 온. 플레이어측 캐릭터인 신테시스, 우류드와 관련이 있지 않을까 생각 된다.



## 그랜디아 -디지털 뮤지엄-

작년말 발매하여 많은 새번인들에게 즐거움을 안겨준 <그랜디아>의 세계를 한 번 더 맛보자, 미니게일과 디지털 성정자료, 그리고 세계관에까지 이르기까지 다양한 불거리 읽을거리를 제공해 중 것이 기대되는 <그랜디아 -디지털 뮤지엄->의 정보이다/

▶제작사: 개임아즈 ▶정 르! 디지털 뮤지햄 ▶聞酬報: 5월 28월 ▶합問기 : 3,500년

#### 그때디아의 더 마브까

소프트의 제목에서 느낄 수 있 듯이 이 소프트 안에는 여러 가지 그랜디아의 자료가 담겨져 있다. 신화의 도시 아랜토(후반부의 무대 였던)의 박물관에 그랜디아에 관한 자료가 보존되어있다는 설정이다 박물관 안에는 5개의 방과 여러 가 지 장치가 마련되어 있다. 조금씩 살펴나가 보자.



백월관 안에는 참격적 있는 문도 있다

#### 제목은 '그랜디아 박물관도 만들지 입니다

처음에는 박물관이라는 거창한 이 봄에 걸맞지 않게 전시물이 너무나 모 사란다. 개이머는 전시물의 수를 늘리 기 위해 년선을 돌아다니며 아이템을 수 집해야 한다. 그 아이템을 박물관에 기 증하면 전시물의 수가 늘어나게 되는 것이다. 흥룡한 박물관을 만들기 위해 서는 부단한 노력이 필요하다.



## 이것이 아렌토 박물관!

보게 된만 되지 않다 사인도 작용권은 보게 5 세계용을 디자탈 DE SEED THE P 있는 자료상 디마 인도 했는 먼사의 교소에서 도의 의사기에의 기다자 



저글

이곳에서는 캐릭터 혹은 몬스 터의 디지털 설정자료와 세계 관 설정 등을 열람할 수 있다. 그랜디아의 전체 OG를 감상 한 수 있는 것은 아니고 그 중 에서 엄선된 96매의 자료가 수목되어 있다.

이 곳의 작료들도 STON 구예외이 이는 기업적?



대화 윈도에 나타나 는 얼굴표정이 다양한 > 것도 그랜디아의 특성의 하나이 다. 그 다양한 표정들을 일목요 연하게 감상할 수 있는 방이 바로 이 영사실이다. 던전에서 필름을 입수한 뒤 영사기에서 재생시 킬 수 있게 되어 있다. 그런데 영사기치고는 너무 덩치가 큰 거 아닌가?



OF BU WE TE 제우는 영식계계 열수 있는 일은 단지 말중의

#### 트서림

〈그랜디아〉 발매 전에 혹은 동서에 발매되었더라 면 좋았을 걸… 하는 생각이 들게 하는 방이다. 계 임 중에 등장하는 각 몬스터의 이름, 출현 위치 와 HP 특수능력 등 세세한 성정을 확인할 수 있다. 이 몬스터 데이터베이스를 이용하여 플레 이하면 품레이 시간을 조금은 증일 수 있지 않을까?

○ 중 일찍 나왔었다면 공략이 다 이렇을 텐데...





O 병대인 시작의 분명에 놀란다

#### 8.7FE

몬스터 데이터베이스도 좋고 여러 가지 자 료들을 감상하는 것도 좋지만 역시 게임에는 '잔재미' 라는 것이 있어야 하는 법이다. 그 잔재 미를 위해서 박물관 내에는 유기장, 즉 미니게임육 즐길 수 있는 공간이 마련되어 있다. 그중 (그랜디아)

에서도 선을 보였 었던 '갑판청소 '와 '그랜디아베-빨리 먹기 대회 를 소개한다.

기억이는 각? 손각역의 등장 집이도록 비문을 연락이던 그래마… 그래서 얻었던 35G#?

EO" I M

라디오 드라마로 듣는 〈그랜디아〉의 에피 소드는 어떤 분위기일까? 내용은 아직 미정이지만 그랜디아의 세계를 깊이 이해 하는데 많은 도움을 줄 것으로 보인다.

#### 세이를 메이터의 때

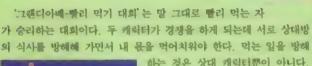
이 방이야말로 이 소프트의 백미이자 아랜드 박물 관의 경수이다. 소그마한 방안에 놓여 위는 화이!

새턴, 놀랍게도 이 방에는 그랜디아의 다수의 명장면 작전의 세이브데이터들이 존재하고 있다. 기다시 말해 이 장면 저 상면의 무수한 데이브 데이 터를 다시 플레이하시 않고서도 얻을 수 있 게 된 것이다

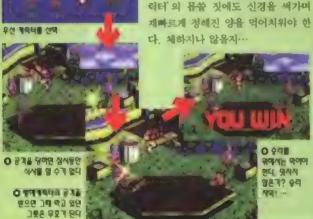




O 인액인 단천의 공학을 명약 O 시전은 그랜디어 본환역 단천이다. 단천시스템 지체의 제상의 업용자도 모든 및



하는 것은 상대 캐릭터뿐이 아니다. 공중에서 갑자기 엄벼드는 '방해 캐 다. 체하지나 않을지…



#### 충실한 던전 공략= 울릉한 박물관

몇 번이고 말한 바와 같이 이 멋진 요소들을 처음부터 즐길 수 있는 것이 아니다. 무수한 함정과 미로를 해매며 전시를 후보를 찾아 내야 한다. 흙탕한 박물관을 위해 서는 구석구석까지 빠뜨리지 않고 돌아다니는 충실한 공략이 필요하 다. 당연한 일이겠지만 그랜디아의 던전이 아닌 새로운 던전이 준비되 어 있다. 현재 박물관에서 던전으 로 공간이동을 하는 것으로 설정되 어 있으며, 어느 정도의 크기인지,

몇 개의 던전이 준비되어 있는지는 아직 미정이다



## 건 그리폰 2

4월 23일이면 세상에 그 발을 내 닫게 되는 건그리폰 2! 단순히 기대작이라는 말만으로는 표현하지못함 정도의 재미를 안겨준 것으로 예상된다. 이번호에서는 건그리존 2의 최대 때벽으로 손꼽이는 대전품레이에 관한 설명을

신는다. 중요체크!

▶제작사: 게임어츠/ESP ▶장 르: 슈팅

**圖圖圖: 4 圖 23 圖 ▶ 圖圖기 : 8,500 經過多期 9 图** 



건그리폰은 변했다. 밝전했다. 그런 중에서 가장 놀라운 진보는 두 말할나위 없이 대전 모드가 아릴 지… 먼저 두 대의 디스플레이 (HMD를 권하고 싶지만 가격이 비 싸므로···)와 두 대의 새틴세트, 그 리고 건그리폰 2가 두 장 필요하 다. 가장 중요한 것은 사람이 두 시 람 이상이어야 한다는 것. 한 사람 일 경우에는 통신대전이 분가능하 므로 주의! 세 사람일 경우에는 풀 레이하지 않는 한사람은 용원을 해 도 무방하다.

## 규칙을 알아야 헤메지

대전케이블을 사용하여 플레이할 때에 두 사람이 협력플레이를 하는 모드도 존재한다. 하지만 진정한 게 이머라면 상대와의 심리전의 묘한 쾌감을 선사하는 쌍방 대전 모드를 선택하자. VS 모드에 돌입하기 전 에 규칙을 숙지해 두자, 건 그리폰 의 세계는 마구잡이식 싸움이 아닌 전략과 전술의 세계이므로…

### 게임이 규칙

#### 리얼 타임 턴 방식

양 플레이어는 공격과 방어를 번 갈아가며 하게 된다. 즉 리얼타임 턴제를 채택하고 있는데, 800카운

트(실제 시간으로 40초간)동안 자 신의 턴이 주어지게 된다. 턴이 지 나면 방어축과 공격추이 자동적으 로 선환되게 되어 서로의 역항이 뒤 바뀌게 되는 것이다. 자신의 공격시 간동안 적을 쫓아가다가 적을 잡으 려는 순간 시간이 뒤바뀌어버리는 경우가 없도록 주의하자, 방어측은 기본적으로 공격할 수 없으나 지원 공격은 가능하다.

#### 패배조권

머신이 파괴당하면 당연히 패베. 승 부가 나지 않았을 때에는 대미지를 많이 입은 쪽이 패배, 그리고 전투 세한구역을 벗어나도 패배가 선언 된다

#### 사이드 체인지

이것이야 말로 역전의 일격을 가 능하게 하는 흙탕한 시스템이다. 앞 서 말한 카운트가 600을 넘어섰을 때 방어측의 플레이어가 공격측 품 레이어볼 2초이상 복온(LOCK



ON)함 경우 강제로 턴이 전환된 다. 회심의 임격을 날리는 정호의 사스1

#### 그밖의 참고사항

무기에 따라서 조준하고 있을때 상대편이 금방 알아겡 수 있는 것들 이 있다. 복은을 하고 있으면 상대 면 화면쪽에서 경고용이 옮리게 된 다. 일반적으로 상대편은 오브젝트 커서(화면상의 적의 위치를 표시하 는 표시)도 표시되지 않고, 레이더

에도 나타나 지 않지만 같은 자리에 우두커니 서 있게 되면 가차없이 작 동이 개시된 다. 넋놓고 숨어있다간 그냥!













SEATERS MAD H 시브메뉴에서 VS BATTLE MARCE STE SURVIVAL 음 선택이면 영국 플래이가 기능

디어스 로

에 어 는

O어디서 늘 것인가를 선택하자 어머도 마신 모드를 들레이어는 맛으로 사용기능한 스테이지가 생생 늘이날 것으로 보인다 계속에 돌짝이밥 수 있는 전투장면은 두 개분(전 그리본1의 대에터를 가지고 있다면 하나의 스테이지막 더 주먹된다)









이번 RPG를 본 적이 있는가?

## 일본대표팀의 감독

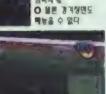
에닉스라는 의사를 모르는 사람이 있을까? DQ시리즈를 시작으로 최근의 PS용 '버스트 어 부브'까지 그들이 내놓은 재미 습술한 작품들은 몇번이고 우리를 감동에 하였다. 감동의 에닉스가 만드는 또 하나의 RPG. 이번엔 어떤 물건이 등장할 것인가?

▶재작사: 에닉스 ▶장 큰: RPG ▶발매일: 6월 여정 ▶발매가: 미정

## 에닉스의 RPG' 대하기 '세가의 만들자'는?

일본 RPG의 양대산맥으로 일월 어치는 FP와 DQ시리즈. 그 양대세 력의 하나인 에닉스가 회한한 음모 를 꾸미고 있다. 여지껏 세상에 없 었던 새로운 게임 RPG를 기회한 것이다. 여기에 '만들자' 시리즈로 잡쌀한 재미를 보고 있던 세가가 만 나서 전혀 새로운 RPG를 만들고 있다. 세목부터 별난 '일본 대표팀 의 감독이 되자'를 소개한다.





#### 명감독이 훌륭한 팀을 만든다

플레이어는 일본 대표팀의 감독 이 되어 일본을 세계최강의 팀으로 만드는 임무를 맞게 된다. 그러기 위해서는 세계각국을 돌아다니면서 정보를 수집하고 그 정보를 바탕으로 로 자신의 팀을 점점 강한 팀으로 만듦어 가야만 한다. 많은 정보를 가지고 있는 훌륭한 감독만이 강한 팀을 만들 수 있다.

#### 자! 감독인생의 시작이다

가장 첫 단계는 자신의 활동무대가 될 나라를 선택하는 것이다. 처음엔 자신의 능력치도 그다지 높지 않으므로 제약하려는 나라가 거의 없을 것이다. 그러나 일단 감독이되어 활약을 하기 시작하면 다른 나라로부터 스카우트의 손길이 뻗쳐을 것이다. 활약여부에 따라서 자신의 몸값이 결정되는 것이다. 참고로한 나라와 계약을 맺는 기간은 2년 동안이다.





돈을 보고 계약할 것인데? 자신의 할약계능성을 보고?

#### 강한팀을 만들기 위한 감독의 받은 언제나 바쁘다

시합이 시작되기 전까지 감독은 마음대로 돌아다닐 수가 있다. 해외 로 여기저기 돌아다니면서 각국의 축구에 관한 정보를 모으자. 게임이 월드컵과 같은 국제경기를 바탕으로 하고 있기 때문에 불가피하게 여러

나라를 돌 아다니며 얻어온 정 보를 바탕 으로 자신

의 팀을 강



객의 정보는 객전에 작업 뛰어 들어서 일어나의 한다

하게 만들어야 한다. 각국을 돌아다 니는 것은 단순히 정보의 수집을 위 한 것만은 아니다. 좋은 선수를 발 견하기 위한 선수발굴 작업이나 스 카우트 활동에도 힘을 쏟자. 또한 외국팀과 친선게임이나 연습전을 계

의할 수 있는 것도 해외 활동의 장점, 여러 가지 시설을 100퍼 역 100퍼 선트 활용



○ 개국에 작구했지 전략에서는 선수별교육 위한 개편도를 사용할 수 있다 ○ 여한 선수를 있음

수 있다 이 어떤 선수에 있을 것인지는 자신의 판단이에게 과제 드디어 시합이 개시된다. 이 개임 은 직접 조작하는 액션성은 떨어지 자만. 시합개시전의 작전과 선수가 용을 시작으로, 급변하는 시합의 상

실전 돌입

황에 대처하는 작전지시까지 세세한 설정을 해야한다. 이미 눈치첸 사람 들도 있겠지만 이 시합이라는 것이 일반 RPG의 전투를 대신하고 있

> 다. 페베는 곧 죽음

> > O THE

#### 인터내셔널 컵을 향해

시합중에는 득점력이 높은 한 선 수에게 불을 모아주는 등의, 상상을 초원할 정도로 세세한 설정이 가능 하다. 실전을 위한 철저한 준비, 그 리고 세밀한 지도능력으로 인터내

서널 컵을 차지하자.

O 연습을 시작경에 취약세 선수들의 작인 작가 늘어간다



또 하나의 봄버맨

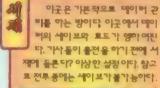
마미 나쁜 사람들은 플레이하기 무척이나 어려운 봄버땐. 최근 3D 버전에 이르러서는 자신의 한심함에 눈물을 용리곤 했다. 잠시 숨돌림 봄을 줬으면 하고 생각했던 사람들에게 외소식! 그간의 되얼타임 방식이 아닌, 턴 방식의 봄버맨이 등장한다. 정말로 쉬워지는 걸까?

▶재작사: 어드슨 ▶장 르: 테이블 ▶발매일: 4월 16일 ▶발매가 : 5,800엔



### 저의의

이야기의 무대는 중세로 옮겨진 다. 정의의 기사 봄버맨들은 그들 의 본거지인 봄버성에서 훈련을 쌓 으면서 악의 무리에 대처하는 대 온힘을 쏟고 있다. 한정된 맵 안에 서 적들과 벌이는 체스식의 배출. 봄비엔의 새로운 시스템을 연구해





전투역 전 10 OF 밴드시 MO HE 예두도록

#### 봄버성을 살펴보자

규칙의 학약은 송박에의 지표 강이다. 봄버성 안에는 '규칙의 방'이라는 곳이 있어 송미르건이 나 아이템의 효과 등 게임의 효과 적 진행을 향한 가르침을 제공한 다. 말아지면 도용말 기능과도 갈

유니트를 그림으로 그려 설명역주국 प्रमुल् लगहर 늘어진다

은 것이다.



흥에서는 봄비 이번도를 만나 아이램을 구입함수 있다.전투통 에 얻게 되는 코인을 모아서 아 이번을 구입하도록 이따. 여기서 구입함 수 있는 아이램은 전투봉 에는 절대로 등장하지않는다. 이 메미메구압에 두는 것이 좋다.



훈련당에서는 전장에 옮겨할 멤버 등의 변성이 가능하다. 팀의 정원은 5 인이다. 그동에 한명은 봄버덩으로 그 정되어 있기때문에 나이지 4명중에서 자신이 원학는 계획에도 선택에야 한다. 다만 이야기 후반에는 '백약터수가 봄버킹' 을 포함에서 5인 밖에 안되므로선백의 여 지가 없다. 동료 계약에는 욕정 스펙아지 클리어에의에 늘어갈 수 있다.



#### 게임의 규칙

기본적으로 턴 방식이 세대되었기 때문에 각 턴마다 아군과 적군이 한 턴씩 번갈아 가며 작전을 펼친다. 적군의 봄버킹을 쓰러뜨리거나 봄버 킹 이외의 적군을 섬멸했을 경우에 승리하게 된다(반대의 경우에는 게 임오버), 드묶지만 양쪽 군의 봄버

영박들의 면성이 끝났다면 이 째는 출격뿐이다. 홍 25개의 스메 여자가 마면되어 있는 봄바만 왕 드 그중 어느 스페이지를 볼데이 할 것인기를 결정하는 곳이 박모 이 작전심인 것이다 처음에 선택이가능

한 것은 성에 바로 붙어 있는 4개의 스메이지 뿐, 스메이지 선택이 가능한 것은 이미 정병한 곳에 인접한지역은 이므로 하나의 스페이지를 클릭이하 는 것에 의에 선택가능 지역이 정점 늘어가게 된다.





킹이 죽거나 양쪽의 봄버킹들만 남 제 될 경우는 무승부로 처리된다.



목만을 설계하고 싶은 곳으로 이동한다. 이동 카리는 유니트이다 제이가 있다

#### 게임에 들어가자!

턴 채를 도입하기는 했어도 기본 적으로는 리얼타임의 범버맨과 비 슷한 스타일의 진행방식을 가지고 있다. 그림을 통해 선투의 방식을 살펴보자

अवार विक 곳에 있을 때 복단을 설직한다. क्षत्रीह अधिक **XOPE** 유니트별로 Mal A ST





○ 단음 중로만다 어때부터 책의 단어 시작된다. 현이 **시설 취임다 되던** 위의 계운트기 PO PIPAL 되면 폭발한다





용도에서 얻을 수 있는 확위인 아이템을 잘 이용이지 암에서 케이닌 등림들은 되는 것도 가능



< 1998 HUDSON

## COMING SOON...

■스팅 =5월 14일 =6,800년



#### 바로크

동연변이 생명체와의 사투를 그리는 3D 리얼타임 RPG 긴장감 넘치는 전투와 공포를 예감계한다. 주인 공은 동연변이들의 퇴치를 위해 적의 본거지인 '신경 답 으로 향한다.

#### (이스키 POB 영울 #6.800년



#### 린다 큐브 완전판

PC에진에서 PS를 거쳐 새턴으로 찾아온 「린다 큐브」 완전판이라는 이용에 걸맞는 추가부분이 기대된다 시 진은 PS용의 화면 「아키라」와 「노인Z」로 익숙한 분위 기의 케릭터들이 인상적이다

#### ■ 31(m) ■ 42 30(m) ■ J.60(02)



#### 확심수호전

방대한 스토리와 캐너류 방식의 전투방식을 제력하고 있다. 이미 PS에서 방매되어 그 완성도와 재미는 점증 이 된 상태 늦은 감이 있지만 새턴용으로의 부활율 기다려 보자

■ 배디아의스 ■ 7월 9일 ■ 6,800엔

#### 이기씨 특급

본지와 기사목익용 맺고 있는 메디아웍스의 어드벤처 게임이다 미소녀와 함께 떠나는 일본영도 여행 양점 에 맞추어 여행용 하면서 아가씨동과의 관계에도 힘을 **\*이야 하다** 



## OHA

●대스타야 크립레이션 ●5월 28월 ●4 800년

#### 차서 떨어뜨려!(케리오토세!)

케리오산에서 영리는 격투대회를 그리고 있다. 대회의 규칙은 상대를 차서 랑밖으로 밀어 내는 것 삼당히 단순한 종로 진행되는 게임으로 4인까지 대전이 가능



# 가이낙스 # 5월(예정) # 5 800엔



#### 프리세스 메이커3 꿈꾸는 요정

거의 전기층으로 컨버선되고 있는 뜨리세스 때이커의 세번째 작품이 새털으로도 등장한다. 이야 넓은 맹나 나 딸과 그 딸을 걸다로 내보내어 재산을 들려가는 아 버지의 정요한 초화가 일품인 작품

#### ■ 0101012 ■ 5 10 7 10 ■ 7 8002 (CD38)



#### 멜티랜서 -리인포스

전작에서 2년이 흐른 시간 배경에 고관으로 설착한 전 착의 축인공들이 등장한다. 재단의 고해상도 모드표 이용 대욱 관화된 비주얼을 보여준다고 한다. 전 우주 애 내방된 자고는 혼란의 참 그 혼돈의 세계를 바로 잡는 것은 플록이어의 사명이다

#### ■ 열분 플렉스 ■5월 예정



#### 전차로 고!

pc로으로 발하되어 점심함에 나무의 메니 크트를 받지 사회은 얼마도행 시설레이션 게임이 서워당으로 등참 회전이다. 신프트 값에 맞먹는 전용 콘트롤라도 시판 복장되다 사진은 미케이트 용

●四四 ● 4월 16일 ● 7,800世(哲學 포함)



#### 4월 76일 배파이어 세이버

캡콤이 고맙다 잘 팔리는 바이오 하자드2도 세턴용으 로 만들어 중지는 미지수지만 이 작품 만큼은 일어도 총다고 한다. 세턴용에서는 아케이드보다 많은 인기를 를 수 있을지

#### 2世 ■7世9会 ■5 800世



#### 포켓파이터

짧은 팔 전시등의 <del>싸움은</del> 그야말로 웃음천국<sup>1</sup> 새로운 시스템과 귀여운 모습으로 돌아온 스파의 카릭터들을 새턴으로 만나자 역시 4MB 램째 대용 소프트이다.

## PETC

·6월 여성 ·5,800월

#### 리얼시운드 2

일본계임업계의 풍운이로 불러우는 이어도 전지가 또 하나의 '작품'을 준비중이다. 서운트 노벨의 가능성능 충분히 일찍위 중 '리얼 사물트,의 후속적이 바로 그 것 이번엔 '공포가 테마라는데



#### ■140 図 書班소レ ■4章 開初 ■5,800

#### 롱메이트 3

#### 료코, 바람이 빛나는 아침에

미소녀 게임은 언제나 가슴용 설레게 된다. 책이 어에 게 찾아가는 또 한명의 미소녀 료코 남신은 롱너이트 인 료코와 어떤 이야기를 만들어 낼 것인가?



# CHEAT COLES FOR SISTER

### REDE

#### 디스크렌 등장

지난호의 장비 왕이 플레이라는 비교에 이어 디스 크면 등장의 비기를 소개한다 (경기중목 소개화면에 사 이래의 커센트를 입해하자, 그러면 각 커센트에 대왕하는 책임의 디스크렌을 선택하여 플레이함 수 있게 된다

노란색 무소크린	상. 상. B. 하. 하. B
950b	상. 상. 상. B. 하. 하. 하. B
193年 193年	상, 상, 상, 상, B, 하, 하, 하, 하, B



PPR SOMEAP



#### 독자 CHEAT CODES

선 독자의 비법을 모집합니다.

ණුඹුද් 200ණීදි පිවිතය හෝ කුඩුතය කියිස් දිළිකයදි හ පිණික කඩුතික්දී ස් එයාදා ප් ලෝකම ගීමත් දීපිත් තුඩු යාදි ඒ යාදිඨල් පුණික කුස්දි කලි

#### 걸음 %

사용시 마포구 상수동 324 1 법경B/D 5종 개임캠프 N64비법 담당자 앞

## 

#### 상점의 품목이 증가.

개암중 '이이템, 장비, 커앤드를 선택한 뒤 구입에 커서를 맞추고 삼. 좌. 우. 하. 우. 우. C 버튼을 누 본다 입력에 성공하면 구입할 수 있는 이이템의 종류 가 증가한다.

다이어병 장네, 구입에서 장의 무면의를 입력하지 기반으로 입력하지





중국 및 Folfict 중국 경우사 작품의

#### 스테이지 생택트

타이를 화면에서 로드를 산대한다. 그 뒤 시나라오 데이터에 카서를 맞추고 우. 하 상, 좌/회, 첫 소화

EtyX, Y, C





#### 등영상을 감상하자

는 타이를 확인에서 로드를 선택하고 이무것이라도 중으니 시타리오 데이터에 커서를 맞추고 살, 하, 상, 꼭, 우, X, C를 입력한다. 모든 무비를 선택하지 김

SERVE SERVE SERVE SERVE SERVE VOIS VOIS

## 信をプロジー

#### CG 결광권

귀여운 여자 캐릭터들의 대출을 선비스 출연으로에 많은 한기를 한고 있는 '등꼭 그리고,' 한번 게임을 들리여한 사람들을 위한 CG갤러리가 마련되어 있다. 게임을 플레이 하면서 자신이 됐었던 그래쪽을 다지 한번 감살할 수 있다. 빨리여한 뒤, '타이를 최면의 편설에 당연의 자편으로(配致"(治力^),라는 함목이추가되어 있다. 이것을 선택하면 각 캐릭터별로 구분된 CG를 감상할 수 있다.



#### HI PRIN

#### 매일 속에 바밀이?

호의 크리스를 이용하여 플레이어 캐릭턴로 변화 리 도 크리스를 이용하여 플레이엄 수 있다.

구조자를 구해내면 얻게 되는 환자와 그 바일이 함 가지 있다. 배일 내용통의 페스워드를 입력하면 나타 지 케릭터들을 사용할 수 있다. 않아 무어야할 것은 한 구조자로부터 한 등 이상의 매일이 을 속도 있다 는 것이다. 같은 구조자라도 및 번째 매일에 페스워 도가 들어있을 자는 알 수 없는 일이다.



(48 492 \$43945 \$48 X65

최소의도통 업략적면 목 으로도 통계이기 기능이다



THE SECRET IN 1 18

집에서 구독하는 신문에 '독립신문'입니까? 시대가 대한 작 오래입니 '이인분 선생님' 이나 '어제의 선생님' 앞으로 배달되는 편지는 어웃입니다. 덕분의 작년모에 공고가 나갔는대도 불구이고 SS반 일 으로 보내는 편지도 이웃~!입니다. 여기는 '세틴스', 담당지는 제

#### 경복 구매시 실산읍 교리 919-1 '광광일 나염도 좋았지만 그림이 더 좋군요



서울시 강동구 둔촌 2등 461-3호 이상호

안녕하세요? 열혈청소년입니다.

일다전이 제 생일이었습니다. 참고로 1월 22일입니다. 영박학체 CD 사람과고 하려 했습니다. 그렇데 생일날 저녁 내 생일을 누구도 기억하 지못하는 것 같았습니다.

하지만 엄마가 사주겠지하고 그냥 끊습니다.하지만 그 다음날도 기억 하지 못하는 것 같았습니다. 하지만 IMPLI가 엄마도 이렇겠지 하고 그

하지만 나도 모르게 눈물이 나왔습니다. 남자가 왜 눈물이니고요? 챙 [ 외의로 눈물이 많습니다. 제 GIRL FRIEND가 한병만의 울면 맞는다고 : 할 정도예요, 하여쁜 경제가 이러워서겠지 하고 생각했습니다. 그렇대 엄마가 CD사라고 5만원을 끊습니다.그래 또 눈물이 나왔습니다. 엄마 가 비영하다고 맺습니다.

이 지면을 통해서 엄마를 최송하다고 말씀드리고 싶고 누구보다도 엄 다를 사망했다고 말하고 싶습니다.



인사에는 결합청소녀 라는 얼마는 눈물 걸다'라는 말 0 जिस्ति इ. महर्म है 0

참 바다는 프랑스 하는 등 하나 트를 살고 있다. 다음 되는 아이스 등에 그런데 그게 나십시아? 석호 계합한다는 한 우리나라 많은 게이어들 중에 (1) 구입비용을 어머니께서 선뜻 내어주시는

분원 그리 많지 않다는 것을? 젊은 어머니를 뒀군요. 성호 엄험청소년1 F : 역가친구랑 잘 노세요 ~ 용지 말고요~

갱기도 군포시 산본등 주광어박트 403등 1106호 안세진

안녕하세요? 가지님, 저는 SS를 보유하고 있는 유저입니다. 저는 올해 중1이 되는 학생입니다 재외 형은 이제 중3이 됩니다. 그래서 올해는 SS를 하지말라고 이미니께서 형상 말씀하십니다. 저는 형상 개입하는 재미로 사는데 55종 하지 말라고 하시니 참으로 눈앞이 캄캄잌니다. 팽 요즈용 링그릿사 4를 겁나게 재미있게 하고 있는 중입니다.그런데 55 | 를 하지말입니 이렇게 해야합니까?

SS를 하자니이머니께서 울고,이머니를 따르자니 SS가 우는군요. 이제 | 지는 어떻게 하죠?

그렇 좀 건강히 안녕히 계세요.



어때 이 바닷바다 무슨 사람이 많이 되지않는 군요 반법은 있습니다. 그런 그리가 보통은 게임을 느느라 표현들 쓰 대교교 어머니가 울 듯한 친짐이 보고 한 그 나무는 접다. 그러가 이 있다 및 전체 기의 대부분 계상이

용 - 자선을 통제하는 것은 자신이라는 것을 잊지 아르게 바람니다.

#### 경기도 이건시 창진3등 449~4 이상인

대철전에 세팅이 망가져서 고민하다가 개임캠프를 보니 용산에 A.5를 차개 해주는 곳이 있다군요. 그래서 용상에 깎는데아둘차! 행X를 만나 고 맴앞이요. 캠페가 돈을 달라고 해서 없다고 했더니 가방을 뛰지다군 요. Xm는데 세펀이 들이 묶고, 세펀을 가지고 도망가 버렸습니다. 집에 가서 아빠함에 말했더니 시험을 잘 보면 새벽을 사주기로 하셨습니다. 지는 죽이라 공부당 맺고 밖에서 4등을 맺습니다. 아버지께서는 약속 대로 새벽을 사주세고 떠는 다시 새벽유지가 될 수 있었습니다.



효용 이번에 느끄한 부정이 나에지는 날이국요 약속을 지 키는 악바지에 속표를 달성하는 아닐 멋진 부자군요 그런데 용산의 감치라는 충분히 취내할 필요가 있었구요. 지근까지 이는 사실에 자꾸 낡아왔는데 소프 맛있던 제작

■ 불참이군요 혹시 오라니 그러분도 조심하면는 테시네 성격에게 된 18 ■ 설어봅니다 그런데 그 X⇒등도 불쓴하구요 가껏 빠앗은 것 . 그건만 게 ■ 임기라니 - 이거이말로 인크, 보가 아닐까<sup>1</sup>

#### 생기도 성남시 중윤구 상대윤 1등 전어박트 여동 207호 역한용



A E . E . D. 712,1.217 여가정덕

FAG LP LET BAT 134 V -111 -1 -04 1 -cf - 10 /c 1 1, 1 14 - 14 You are yell and 1-29

の数年 著い そと なるい C) 1/1 5 % 1 % 31 subt . , suit o . Ertyn l . , च पा । सभ 📑 ूम . The Alline



#### 인천시 남구 주안 1동 17O-9 26/2 유우석

안녕하세요, S9만에 몰고 싶었는데 새멕시으로 바뀌다니 아쉬워라~ 저는 SS를 가지고 싶은 고 2 학생입니다. 작년부터 SS를 사고 싶은 다음 에 12만원을 모양잎는데 어느날 재 친구의 꼬잏에 넘어가 슬레이어즈 음악 CD 2장, 화보집, 웹용복 7권, 사진 등을 사고 몇몇덟니다. 남은 돈은 뭐 사먹구요~~, 내가 비졌지 우짜하면 중노! 현심학 생각이 남네 요. 참고로 자는 애니메이션 끊입니다.



지수 있다. 아르아 마다 아니아이 그는 것 같아. 한 전체 민준이는 그의 나쁜데고 항구를 되니요. 그는 목표할 것이 다른다 4가 교육에 환자 나는 그 때 그 그는 그러지 기원을 많아 말되는 것 같습니다. 그는 내 풀었

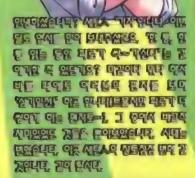
付款者 计变换器 网络电影 医电影 16、由家医者 三种

장과지 되면 의 기 전 함께 시청은 주의사항을 잘 지기 주시를 바랍니 다. 주의사항을 어디는 분들은 어웃입니다. 그리고 또 하나! 독교은 내용의 임서를 맞장이고 보내는 무시무시한 세련스들이 어직 도 남아 있습니다. 다음당 부터는 계차없이 경고입니다. 업사를 어려 장 쓰게보다는 한 장에 경성을 담음시다. 뭐 위반을 에서리도 '새턴 人'에 이용에 나고 싶으신 분들은 먹음대로 여시코…. 된 경고자에겐 캠프캠수가 1캠도 없습니다.

#### 시턴人이 되는 길

택人이 되고 싶으신 분들은 연이나 그림 등을 입서나 편지에 실어 보내주세요. 선택되신 분들에게는 잘 되어 두면 상품을 할 수 있게 되는 캠프정수를 1,000점 드리겠습니다. 이용의 세인 시이 स् स्ट्राप्त अस् अस्याद ग्रह्मात प्रदे तार विश् के प्रमाणिया





## 55 연구실



#### 액션 리플레이란?

제임가 유서중에 액신 리플러이다니라 부플날 보르는 사람은 거의 없을 타이지만 노파함에 참시 짚고 넘어가기로 하겠다(편집부로 보내지 는 액플이 어떤 게임이에요? 라는 설문은 이제 없어시킬 바라마…)

액들는 계임에 존재하는 수많은 변수들을 변 화 고정시키는 장치이다. 1개 무슨 말이냐고 문고 싶은 사람을 위해서 예를 들어보겠다.

가녕 RP(되어 경우 플레이 시간에 반 이상을 래면 올리기에 투기한다. 혹사는 전투를 통한 레만 돌리기어부로 RP(되어 참 맛이다]라고 말 얻지 모르지만. 때때로 레벤 올리기는 개입을 포기하게 하는 기대한 상해물이 되기도 한다 그러한 때에 유용하게 사용할 수 있는 것이 바로 이 액신 리클레이어나



#### 액플은 중독성?

이미 각기종으로 반매되면서 약간씩의 채품 사별성을 누고 있는 액플, 최근의 세년용은 피 뒤에부리와 란백의 가능까지 합쳐진 제품이 발매되고 있지도 하다. 기종별로 혹은 메이커 별 로 건글씩 다른 사양을 보이지만 공통적인 사항 에 하나 있다. 액플은 제의 밸런스를 사정없이 무너뜨린다는 것과 한번 깊이 맛을 들이면 빠져 나오기 힘들다는 점이다. 게임의 밸런스가 무너 식더라도 끝을 보고야 말겠다는, 즉 엔당만을 보기 위한 게임 플레이를 유도하기도 한다.

#### 맥름은 불필요한 존재?

액트을 반내하는 사람들은 이런 의견을 펼친다. '세탁사가 공들여 만들어 놓은 세임의 밸런스 조정이 무너진다'고…, 그러나 때론 밸런스가 엉망인 게임들도 존재하지 않는가? 클리어한 사람이 존심할 정도로 극약의 단어도를 가진 게



세탄용은 이니시면 국악의 난이도를 적신 제상 이번 이 R-TYPE의 계상 면객 의소본다

임이라면? 게임은 어떻게 하던 클리어하고 싶은 데 게임할 시간이 너무나 모자란다면?

#### 그런데 요즘 말이죠

세턴사업이 쇠퇴의 길에 있다고 한다. 그 영향 인지 많은 타이불이 발매되고 있음에도 불구하고 통신이나 인터넷에서 새턴용 액플코드가 눈에 띄 게 감소했다. 이런 추세로 가다가는 액플 충독자 이거나, 시간이 없어 지름길 플레이를 하려는 사람이나, 게임의 또 다른 재미를 느끼려는 사람들 모두 입력할 코드를 물라 발을 동동 구를 날아 을 느라나

## 공개된 코드가 없다면 우리가 만들어

요즘은 통신 개시판이나 인터넷을 종일 돌아 다녀봐야 원하는 코드를 발견할 수 있는 경우가 †히 드물다. 무슨 일이 있어도 코드를 사용해야 겠다는 사람들이여! 목마른 우리가 우봉을 팝시 다. 이제부터 우봉 파는 법에 대한 강의를 시작 아노를 하겠다.

#### 준비물

#### ♣ 컴퓨터와 <del>액플용 프로그램</del>

컴퓨터는 사양에 크게 구애받지 않고 사용할 수 있다. 액플용 프로그램은 도스에서 구동되기 때문에 MS IXXS가 정상적으로 작동하는 컴퓨터 라면 OK, 단 취링크 카드를 꽂을 수 있도록 적 이노 아니의 ISA 혹은 VESA 설로이 비어 있 이야 한다. 그리고 새덕 용 엑플을 위한 프로그램 이 필요한테 이것은 통신 이나 인터넷 나낼 웹사이 !.(www datel co uk)의 새턴 파트에서 다운받도록 6 4

Welcome to Datel On-Line CLANA BACKA

새턴용 액션 리플레이는 본세 위쪽의 슬롯에 상착하도록 되어있다. 주의 할 것은 액뜰에도 버전이 있다는 것인데, 액플의 버전이 업그레이 트되었다고 해서 새 액풀을 살 필요는 없다(주 변의 사람중에 버전이 다른 액플을 책 개나 가 진 사람이 있다) 디스크에 써넣듯 액플 안의 몸의 내용을 바꾸는 것으로 업그레이드를 할 수 있다. 이것을 위해선 컴퓨터와 액플을 연결하는

점링크라는 장치가 필 요하다. 뜸라이터를 어용해도 되지만 비 교석 저가인 컹링크 는 이용하는 편이 개인 유서에겐 좋 을 듯하다.

다들 열고 있겠지만 **分類性 多規模 可能的** 

추업링크카드와 케이블

점링크 카드는 원래 7~10 반원 정도의 고가품이 CIMAN PC 3 었나 요즘은 3만 원대에 거래되 11 있다. PC의 애플을 연결하기 위한 별수 장비이다. 물론 취링크 가트와 액플을 연결시킬 케이블 역시 필수이다. 케이불은 보통 카드와 함께 판매하고 있지만 따로 구입한 경우엔 외장모템에 일반적으로 사용되는 25편 TO 25 핀 케이블을 구입하노록 하사. 수익할 점은 개 이불의 길이는 짧을수록 좋나는 점이다. 케이블 의 길이가 너무 길면 액플과의 동산이 세대로 이루어지지 않는 경우가 있으니 주의하자.

#### 스스카

면서 P('에 컴링크 카드를 봅는다. 슬롯에 단 단히 꽂혔는가를 확인하자, 액플 역시 세턴에 샛팅하자. 그 다음 케이블로 둘 사이룦 이어준 다. 이것으로 하느웨어적인 설치는 끝이다. 다 음은 다운받은(DATEL, 웹사이트 경우 현재 L94비전의 SAT COMM.ZIP 가 등록되어 있 다 139 937 byte) 압소화일을 작년 이 티렌토리에 무는 것으로 수비! 웨어의 설치를 하자

#### 검증모 시스템 기둥!

액블이 너무 구버전이라 업그 레이트를 하려는 사람은 upgrade

bat를 이용하자. 중요한 것은 집링크 카드의 셋팅을 확인하는 것인데 이 점과 색팅의 IRO값을 프로그램에서도 똑같이 맞춰 주어야 한다 그렇지 않으면 컴퓨터와 백종 통신이 여루어지지 않으니 주의하자 셋팅을 마쳤다면 그 나음은 1번 항목을 선택 액플을 입그레이트 하도록 하자, 업그레이트가 성공 하였다면 통신이 완벽하게 이루어지고 있다는 츳거이다.



UPGRADE BAT의 상영학만, 두 번째 명목이 IRQ 셋명을 조챙이는 양목이다.



자신의 정확실장 모양을 격약에 두었다면 독급은 모양을 고르도록

우리와 전짜 목적인 코드 찾기에 이용되는 파 일은 ACTION EXE 라는 파일이다 한 항목

쐬 알아보도복 하자, 우선

5번은 앞서 말한 IRQ 색

당에 관한 형목이다 가신 LINK RE 의 점퍼와 똑같은 모양의 보기를 고르자 3, 1 번은 메모라 와 세이브에 관한 항목이나 생년의 메 모리에 있는 내용을 전송하거나 P('에 저장 해주었던 내용을 전송 받을 수 있다. 무석 강력 한 기능이나, 이에 관한 자세한 설명은 다음 기 회에 하기로 하셨다.

코그를 찾는 주무내가 되는 것이 바로 1번 때 뉴이다 그리고 찾아낸 그 를 일목요연하세 보



ACTION EXE 약 살행약만

이 음 것이 2번 만뉴의 가능이다.

#### 코드친기의 원리

메인 메뉴에서 1번을 선택하면 서브메뉴로 1. 어가까 되는데 작 문장 속에는 도달을 표시된 근사가 보인 것이다. 그 노란 근자는 마지 난축 가와 같은 작용을 하게 된다. 수 도란색 글썽하 나 하나가 커멘트로 작용하게 된다.

면서 역을 큰 조기의 기본에 관래 간단히 살 명하기로 하였다. 게임에는 수많은 급급'답의 성 우 HP MP 이어템의 잭수 등 수시로 그 수사 가 변하는 변수들이 존재한다. 액플코트 장기의 기본원리는 그 변수들의 변화를 찾아내는 것이 다 즉 조기에 기준값을 검색한 뒤 약간의 상태 변화를 주고 나서 한번 검색을 생하여 변경된 수 최중에서 자신이 원하는 값을 찾아내는 것이다.

나수 여러울 것 같으니 나삭 한번 예를 들어보기 111°자 1000연 캐릭터가 있다. 먼저 기존이 되는 값이 일어야 하니 코트를 검색을 한번 실시하자 채임 속의 수많은 변수를 걸다 터가 검색하게 될 것이다. 예 것이 가슴 시작 되는 생물의 작용을 한다

그 다음 적과의 전투 등을

구렇세이로 표시된 홈씨 A 네데드리

सम्भव वसिवाय

통해 HP를 조급 중인다. 그리고 나서 먼저의 기준수 작보다 준이는 값을 삼색한다(난축가 중 [, 커), 즉 여러가지의 변수층 기준서보다 준여 는 값만들 것이던 것이나 의것을 몇 번 반복하 면 가실이 얼하는 11만값에 관련 먼거 를 찾을 수 없을 것이

E ## 111 4 4 4 이용 동생 테다. 눌러가면서 사용 할 수도 있으며, 회 복과 전투는 작심리 섞어가며 분야대는 ह वास नगर ११ 레볼 수도 있을 것이 다 경우니 수가 만족한 반급 줄어들었으면 17개

나 15억기를 들려 한 메뉴 위로 올라온다. 메 뉴에서 2 번을 선택하면 지금 찾아낸 근 들이 일목요연하게 표시된다. 그 중에 HP에 관한 항목을 찾아내는 것은 어렵지 않을 찾이다. 것 아낸 코드를 적절히 입력하여 사용해 보기

지면관계상 이번호에는 액플코드 찾기의 개 론과 간단한 예로 설명하였다. 다음호에는 직접 한 게임을 선정하여 개조하는 '실습권'을 나렴 보기로 하셨다

▶재작사: 반프레스토 ▶장 활: 3D 격투 액션 ● 聖職公 98년 등 ▶據鄉가: 7,800億



#### 스토리 전개

「라그랑쥬 포인트 5」 주역에 출 현한 수수께끼의 무인기동병기집단 「에어로 게이터」, 그들은 지구권을 상대로 습격을 개시하고 지구방위 군 및 코로니 집합군과의 전부상태 에 들입했다. 이것이 바로 「L5 전 역」이다.

지구축은 그들의 신출귀몰한 음 직임에 대응할 수가 없어 하루하루 폐허가 되어가고, 특히 적의 거대 기동병기 「쥬데커」는 지구축의 슈 퍼로봇들이 꿈짝도 못하고 차례차 레로 폐할 만큼 압도적으로 강했 다. 그러던 어느날 에어로 게이터 를 지배하는 「레비・트라」라고 하 는 소녀가 지구측에 대해 기묘한 통고를 하며 도전해 왔다. 「앞으로 30일후 인유말살정책을 수행하라. 너희가 살고 싶다면 '쥬데커'를 쓰 러뜨려라

이 도전에 7대의 슈퍼로봇이 서 서히 모습을 드러내는데…,



#### 어느 누구도 날 막을 수 없다.

#### 4014 건담

내오저택 코로니가 개발한 격투 전용 모빌파이터, 이 슈퍼로봇에는 파 일럿의 움직임을 그대로 기체에 전수시킨 「모텔 트레이스 시스템」을 빨지하고 있다. 또 감정 어디지 시스템을 처용하고 있어 빨 재자의 감정의 교조에 대용해서 「슈퍼 모드」 라고 불리어지는 희강의 모드를 발동시킬 수 있다. 지금 사이닝 건당은 도본의 형 • 쿄 우지가 빼앗아간 데렐 건당을 따라 지 구를 향하고 있다.

■ 전 신: 16,2m

■ 중 량 . 6,81

# 탑승자 : 도본·킷슈

완벽한 기봉병기를 개발 하는 SPX 개역의 일확으로써 판 생하게된 퍼스널 • 둘퍼,

R-I

R-2, R-30 glober and Street 하는 거대 로봇으로 된다. L5전투 에 출격한 되어지지만, 쥬액카의의 전투에서R-2, R-3는 크게피하게 되고요-2의 파일렛, 라이가 중상을 입게된다.

큰충격을 받은 큐셔이는 자신의 무 모양을 반성하고 개량한 R-1으로 재도전을시도한다.

■ 전신: 19.1m

■ 중량: 50,2t

■ 탑승자 : 큐세이 · 다테

#### 단바인

다른차원의 세계 비이

스뽄 - 웹에서 만불이지으

라 배둘러 단비인은 소형이지

**만 기봉성이 높고 공중전이 똑기인** 

데다가 사람의 오라 힘을 어너지로 바

꾸는 오라 컴백을 됐지하고 있다.

또한 바이스론 • 얼의 지배를 계약하는 드래

이크군의 여전사 「가라리아・야무히」와의 전투 도 중 지상계로 넣어다니며 팔기를 치기도하지만 예어

로 게이뻐는 아닌 또다른 로봇에 쫓기고 있다.

■ 전 신:6.9m ■ 중 량:4.4루프론

탑승자 : 쇼우·자마

## 수 유퍼로봇 스피리츠

#### 타이탄3

■ 중량: 800t ■ 전신 120m

■ 탑승자 : 허란 반죠

타이란3는 하란 반죠의 아버지인 하란 소우죠우가 개발한 것으로 폭수강철 Da의 등체에 태양열을 에너지로 백환 할 수 있는 발스·이은·역전을 될때 하고 있다. 이 슈퍼로봇은 메마노이드 를 쓰러뜨린 후, 행방불명이 되었다가 에이로 케이터로부터 지구를 구하기 위해 다시 우리겉으로 돌아왔다. 중대 강해진 되어판3는 다이파이터, 다이란 크로 변신이 가능하며 다른 로봇들어 게 싸움을 걸어 힘을 시험해가며 함께 싸울 몽르를 찾고 있다.



제신 : 58m ■ 중량: 600t

**등 탑승자 : 오카켄이치** 

보야잔성의 침략으로부터 지구를 구하기 위에 교우캠타로우가 개발 안 불매스 \ 는 5기체의 불프미신을 험체시켜 만든 것이다. 에너지원은 초젠자이다. 보아잔성으로부터 해 방시키는데 성공한 불배스》는 지 구로 돌아왔건만 에어로 케이터에 의해 지구 범위군은 점점 파덴되고 일었다. 군단은 한번도 쾌한적이 없 는 불태스에게 쥬대가 격델명령을 내렜지만 그 배우에서는 지구병위

군의 비밀작전이 진행되고~~~

#### 워커 캐리어



■ 전신: 18.6m ■ 중량: 124t ■ 탑승자: 지른·아모스

비원에 지구를 지배할 이노생트 플로부터 빼앗은 최신형 위커미 신위커 케리어, 지른과동료들은 이를 흑성조라라 부른다. 똥빡은 가솔린엔진, 조종법은 햄플과 액센 이다,이 슈퍼로봇은 수수mm 생약EX 의 포인트내부를 조사하는 도중에어 로 게이터의 무인기동병기에게 습격 당아게되고 「빛의 승천」과 함께과 거 의 지구로 쫓겨나고 만다.

## 许쿠가

■ 전 신: 34,6m ■중 방: 114t 탑승자 : 후지와라 시노비

하즈키코우따로우 박사가 개별한 것으로 무 7분 - 출바드스 자국에 대형하기 위해 만들어 졌다. 수전기대의 4인의 분노가 정점에 달했을 때 4기체가 함체하면 단쿠가로 된다. 무게 \* 쓸 바드스 짜국을 파멕시킨 후 쉴 새도 없어 어머로 개이태와의 전투에 붙어가지만 쥬댁하여 의해 패하고만다. 하지만래비의종교를 받은수젠기 대는 역경을 디디고 일어나 단추가를 수리하고 제도전을 시도하게되는데~.

#### जिन्हा गामिक प्रश्नेत गामिक निर्माण प्रतालन प्रतालन कार्य क्ष 프레이 하기 위하시고 사용적 수 있다.



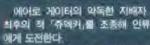


도본의 스승이자 최강의 격투가 「동방몸째」가 탑승하는 모발파이 터 에어로 게이터에 빼앗긴 데밤 건담을 되찾으려고 한다

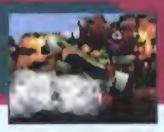
#### 데빌 건덤

자기재샘 자기진화 자기증식의 3대 이론을 갖춘 완벽하고 거대한 건답 하지만 지금은 메어로 게이터 에게 빼앗겨 이용당하고 있다

#### 그리고 ... 「레비 - 토라」



그녀의 목적은 도대체 뭘까? 또한 수수째까의 거대 기통병기 '쥬덱커 는 어떤 녀식인지!?





## F-제主 X

등라움 정도의 스피트감과 조작감을 몸으로 마음껏 누리며 개임을 즐길 수 있다는 기대이나는 데다 기다리는 F-제로 X 정통때 레이스 게임으로 이상하리만큼 높은 평가를 받고 있는 이게임은 어의의 부분에서도 등장 캐릭터의 배경과 인상 등이 세세하게 상황성정되어 있는 제장을 하는 그러나 유저들은 조급하게 생겨지 말고 완벽한 게임이 완성될 때까지 조금만 더 참고 게다다.

▶ 제작시: 닌텐도

▶장 글: 레이스

▶据明일: 98년 6월 여성 ▶ 實明가: 6,800월

## 한계를 초월하면 그곳에 신의 영역이 펼쳐진다

그녀어 본격적인 소개가 시작되는 기대의 조고속 레이스 개업 구 제로 X 이번날은 2개의 고스를 가실적으로 소개하려 한다. 먼저 메인 제력나의 머전부분인데 머진은 작가가유자과로 뗏당이 가능하고 플레이어가 생각한 타입으로 시합을 끝낼 수 있다.

셋팅을 말끔히 해결해 주는 열쇠

가속 을 중시하는 생님을 하면 스타트할 때 첫호발이 종고 드리고 트도 하기 있다. 반면 최고속을 중시하게되면 가득은 떨어지기만 의고속은 항상된다 이 요소는 머 같이 중령에도 관계되기 때문에 미 선 중앙과 걱정을 잘 보고나서 또 설계로 달려보고 자산이 좋아하는 생당으로 선택해야면 되기 없다.

시속 1000 ㎡

남자가 웹 빠르다고? 용! 웃기지

화이트 랜드2

사성 먼지 소개한 고수 는 바로 메 인코스인 하프 파이프상의 코스다. 이 하프 파이프를 이 용해 추월과 배틀이 전개될거라고 생각되 지만 사실은 이 파이 뜨에서 코스 아웃을 하 /제 되면 끈뚜벅

제 되면 곤두박 질하여 추락

나의 머신이 NO.1

다라고 이 등세 대석 이어? 다큐다 빠들

Tico.

Pico.

각 마산은 보다, 부스텍, 그룹 역 3요소가 공장하는데 A 각 각상 중과 E 각 각정 중자 양대리고 말한다. 마산을 적정하게 맞추어서 각속으로 만든지 리교속으로 막된지 상 조성에 보자 당장이 격려운 대신을 적고속으로 당시하면 스피드는 당상되지만 그렇어 나빠게 조성에게 게 얼굴어진다. 즉, 위험성을 얻고 달려게 되는 곳이다. 그렇게 있는 역어트 봤이라면 그렇어 'A, 어떤 때문에 '리교속, 타입으로 역도 꽤 안전하고 빠른 스피드를 즐길 수 있을 곳이다. THE STING

MMITE CAL



제제대의 미산의 변산은 보기능이다. 즉의 노명 살렘으로 달려보고 나서 자산에게 맞는 것을 살챙이면 된다. 그렇게 에서 산액을 수 있는 마산은 제한 맛대나 당시 된다 스피트도 중요하지만 테 크너 역시 무 시한 수 없나.

코스의 설리 상, 석 머신과의 점촉은 피함 수 없지만 무 리하게 들입하면 추락하거나 에너지를 소비하게 된다. 그건 그렇다지고 이 스피 또 미터를 보라 과연 지고속은 및

km/h?

경면 - 항문이 조용되는 '설문 항문」, SEC용에서도 결혼 가게다. 이자면 이번에는 '기식」과 '작고식 에 관에 다시 첫명이 되었다.





막은 것도 좋지만 사실 '스펙트, 조작법이 어렵다. 명소 코스 이웃의 위명성 때문에 조심에서 건전이 달리는 코스로도 1위를 자자하는 영광을 연계된다면 그 요계용이어당로 뭐라 표현할 수 없을 것이다

미스터,에드

#### PURTING TIME









코스상의 미신은 전부 30대인 이 대신 모두를 많지고 선두로 나서는 것은 발격능이다. 빨리 코스를 달리는 것도 중요이지만 앞서 달리는 데 마신을 어먹는 것은 디디옥 중요이다.

#### 吉피! 슬피! 슬피!



우주에는 여러 비색이 있단 **말지하 ( 12 10 발** 모두 매한가지. 결코 두렉지 않다.

#### 색터 알파

중력의 상식을 뛰어넘은 볼 오. 버 코스 「섹터 알파」.

천지가 역전하게 되고 자 금까지의 레이스 게임에서는 맛볼 수 없었던 코스를 채함 할 수 있을 것이다. 스피드는 물론, 누르는 충력까지 전해 지는 듯한 느낌을 받는다.

아름다운 석양으로 온 하 늘에 꽃이 피어있건만 여기

서도 지칫 코스 아웃을 하면 곤 두박질 하여 추락해 버릴지도 모 본다.

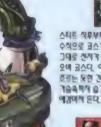




복수! 나의

지토오 크표를

**毕亚 뿐이다.** 





스타트 작무부터 경작기 수적으로 코스카 우특 송는다. 그대로 선적가 약한이는 때 오비 코스디, 이 코스에서는 호텔는 듯한 건강경제문에 10077 07925



2박큐젝 부터는 부스터가 사용되어서는 것 같다. 어디에서 사용할지 됨이 구시도 예약한다. 교소에도 대쉬준이 설치되어져 있게 때문에 참 사용이면 인반에 선두로 나살 박물도 높다.



어느 누구도 용내낼 수 없는 예술 그 자체다.



## 봄버맨 히어로

-미리안 왕녁를 구출하라-

합체이외의 새로운 액션은 없는지? 프라임성은 도대체 어디에 있는지? 트립은 준비되어 있는지? 등등, 이 모든 수수께끼는 지금 바로 이자리에서 비하

▶제작사: 어드슨

▶장 론: 핵신

#### 신같은 존재 루이가 드디어 통장!!



표술에서 후이가 통장, 그는 형벽 성은 안에 있는 대조누성이라고 하는 곳에 살고 있다

봄버멘율 특수능력으로 늘 도와 주고 있는 무이가 히어로 에도 등 장함이 밝혀졌다.

이번에는 과연, 어떤 특수능력을 가지고 왔는지 알아본 결과, 늘라 울 정도의 점프력을 지니고 있었 다. 이 능력은 높은 곳으로 자유로 이 이동시 사용된다



O목의 등은 장소에서는 캠프에서 백을 및 디서 캠프이면 용용 위로 PS FFF&



O관차기의 교은 등은 장소에서도 무이의 높은 캠프노래 덕분에 무사이 찬명이 기능이다

#### 봄버맨을 기다리고 있는 강적들!!

「히어로」의 무대는 "봄버성운" 이라고 하는 평화로운 곳으로 4개 의 흑성으로 구성되어져 있다. 그 러나 왔드스 제국의 손에 넘어가버 린 지금 명화로운 모습은 어디에서 도 찾아 볼 수가 없다. 제국군의 캐 릭터가 방황하고 위험하기 짝이 없 는 별로 변해버린 것이다.

여기서는 각각의 별에서 봄버맨 을 기다리고 있는 왈드즈 제국의 대간부・완드즈 사천왕을 소개하려 한다. 정보를 참고로 해서 하루 빤 리 그들을 봄버성운으로 부터 내쫓 고 평화를 되찾자.



발표하여 티렌을 타고난이 시즌장을 공격하다



#### 일을 기로막고 있는 사천왕, 그들은 이렇다!!

보스 싸움전의 데모신이 아주 멋 지계 흘러나오는데 이 상면은 박력 넘치는 영상으로 스토리를 고조시 키고 있다. 보스전에서는 긴박감으 로 목이 조이는 듯하다.







O 석약광선약 맞으면 발생적으로 음식에서 보면다

기대한 매기의 임금을 한 계용로 친기에 의한 공격이 되게이다. 합에서는 많이 구요요 밤이

#### 计划的



만디 사망음 4921 O 주인인 내자이의 함께 ENAUTE New PACE **医内部外型外型 基础外型** 

83 939 제지 로 세약 모습의 미교였다 바이다 장박되 유무병 영 역치 **亚色用色,加口**可

974 PG

HER PLAN प्राथम क्षेत्र प्रश्न संयक्ष 오는 곳의 주요 중계점이다.

O 비우디는 병비용터로 내게인다



## 봄버맨 이어로

#### 다양한 트랩이 여기저기에 늘려있다

필드의 트램 등에 의해 더욱더 많은 액션이 가능하다. 무중력 상 태에서의 대단한 정프와 동풍 입구 로 들어가는 고속이동 등, 지금까 지의 「봄버맨」에는 없었던 새로운 액션이 등상한다.

또 픿드위의 트랩에는 퍼즐 요소 를 포함하고 있는 것도 준비되어 있다. 반사신경은 물론 두뇌전도 기다리고 있는 등, 즐거움을 더하 는 요소가 가득가득 채워져 있다.



'시원 이어방'을 사용하면 큰 기름에 올려타서 상승합 수 있다

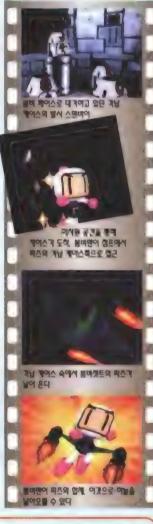


무충해 상태의 'OG# 에 들어가면 중에요 무시어고 PPAT TERS





봄버맨과 강화 파츠와의 함체 데 모신이 드디어 공개되었다. 기지에 서 발전한 파츠가 봄버덴과 함체 하기까지의 과정을 그린 이 멋진 상면을 주목하자





#### 1. 카나티아 성

프레임 성 다음으로 봄버밴이 향 하는 곳은 제 3의 스테이지인 카나 티아 성, 화임이 작일하는 사막이 끝없이 펼쳐진 이 성은 서 있기만 해도 체력이 현저하게 떨어진다 중간에 등장하는 냉각탑에서 채력 을 회복하며 미리안 왕녀를 구축하 러 신전으로 가자, 막무가내로 움 작이는 데빌 코스터 부터 미로로 된 던전까지 이 스테이지는 봄비맨 의 머리를 박살내려고 만든 것 같 아 보인다







#### 2. 마조누 성

이 스테이지는 눈과 얼음이 가득 한 출디 추운 마조누 성이다. 설원 속에 조그만 밀림(?)이 있는데 이곳 에는 루이가 살 고 있다. 이 루 이율 타면 만사 OK. 이 무이불 타고 왔드 스 제국 비밀기지 마조누 에 취임하자, 그곳에는 여러가지 복잡한 트램이

있다. 시간이 없으니 빨리 가자.

安国門









## 마법 성기엔테잉(QUEST

이미지니어의 N64용 최신작인 엘레일이 미국에서 「QUEST64,라는 이름을 달고 공개가 되었다. 이제까지 발매되었던 RPG와는 뭔가 다른 모습의 엘테일. 이번호에서는 엘레일의 세계관과 전투방식, 마을에서의 행동 등 비공개 사진들을 중심으로 알아보기로 하자.

▶정작사: 어미지니어 ▶장 르: RPG ▶발매일: 여행 ▶발매기: 6,800엔

## 나보다 더 잘난 RPG는 없을 것이디

엘테일은 지난 6월 년년도 파워, 지에 소개가 된 이래 계속 설묵을 지겨왔다. 하지만 걱정한 필요는 전히 없을 것 같다. 화면 사건을 보면 필드, 단신, 마을 등 재계관 확립이 점점 완성되어가는 것 같고, 각 단계마다 파워 업 그래픽이나 전투에 등장하는 캐릭나는의 새로운 정보가 속속 등장하기 때문이다. 그런 공개된 2명의 캐릭터를 비롯해나머지 요소를 자세히 살펴보자.

THE SEE

经通价的 包括

사람들은 대학의 전쟁 기업으로 대학의 전쟁

의 아이에의 주인성 대법을 사용이는 능력을

기건 '생명시 건요생이다.'

제보도 강성하여서 도착했습니다.

지난 그 생물 등 기계에 의장을

지난는 이미지를 막혀 시신도

15 기계를 되는 기계를 되어 되는 기계를 되는

의 파랗기나 노란색의 선으로 제한 된 2가지 공간이 존재한다. 이 안에 서 모든 공격이 일어나는 것이다. 마법은 볼, 물 바람, 땅 이 네가지 를 구합해서 발동시간다. 소합은 (2 바른의 4가지 유니트로 하는데 마 법의 4가지 속성의 레멜이 올라가 면 사용하는 마법의 수가 증가한다.



**ारूल व्यक्त व्यवस्था वास्य** 



마병을 쓰려면 얼굴이 언니오는 것은 참이어면다(?)



조압에 보자



C네틴 유니트에 대용에는 깃들

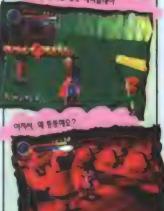
## 가능에서는 미팅의

RPG에서 가장 중요한 것이 마음을 돌아다니며 정보를 수집하는 것이다 열태일에서는 상식의 백을 넘어서는 일이 많이 일어나기 때문에 한층 더 신경을 써야한다. 일단 정보는 술점에 가면 많이 얻을 수 있다. 아이들과 어른들이 같이 생활하는 곳이라면 더욱 좋겠다. 일간중요한 정보를 얻기 위해서는 대학들 많이 해야 하기 때문이다.

또 정보수집 이외에도 마을에는 여러 가지 숨은 이벤트나 아이템이 존재하기 때문에 주위를 잘 살펴고다니야 한다.

COM & BONE MY

ह शतित हैं विविद्या



RIYG에서 개립터의 감정 이나 상태를 가장 쉽게 표 현하는 방법이 17,11, 등 의 표시를 머리 위에 다는 것이다.

엘테일이라고 예외 일수는 없다. 과연 주인공 상·샤크가 어떻 때 이런 반응을 보이는지 사뭇 기대가 된다.



9 BSE 17?



위기 등이 있을까? 바퀴니(?) 므흐



#### 지기 첫 '독' 때리고 조용이 도망치자

엘테일의 전부는 제한된 배를 에 리어 안에서 리얼타임으로 전부하 는 방식이다. 배를 애리어는 팔각형

96 GAME CHAMP MAY 1998

너무나도 조용한 밤에 한달전이다. 살아 또다시 연기가 되는 것은 아니겠지...라마 받아들이고 싶지 않은 의문을 품고 있다. 수없이 쏟아지는 새로운 정보 덕분에 '조금만 덕 참자' 라고 스스로 지신을 달래고 있지만 그 정보 탓에 탁돌이가는 속을 누가 알려나??

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 액션 RPG ▶劉明일: 4월 이순 ▶월明가: 6.800元



#### 마도적 가논드로프 등장!



## 최초의 던전 「테크의 나무」 에서 테크의 붕 입수! 던전은 원형의 2층 구조?

링크가 최초로 싸우는 무대는 바 퀴벌레의 수호신인 '테크의 나무,라 고 불리어지는 신사에 있는 나무 속 이다. 놀라운 사실은 테크의 나무속 은 던전으로 되어 있다는 것이다. 테크의 나무 그 자체의 모습은 화면 사진으로는 공개되지 않았지만 산 목이라고 불리어질 정도니까 꽤 거 대할것으로 본다. 이 사원의 공간인 듯한 느낌이 드는 이곳에서의 목적 은 테크의 나무 통치를 속에서 부터 강야 먹는 마물들을 쓰러뜨리는 것. 최초의 던전이니 만큼 링크가 가지 고 있는 무기는 부실하다.

화면사진에서는 단점과 빠장코, 폭탄이 확인되었지만 처음부터 모 두 장비하고 있었다고는 생각함 수 없다.

#### 보물상자 속에는 과연 무엇이?



나바막 녹색으로 낮나고 있다. 여자만 적어에 집근이면 빨개 병은 퇴학 되고 좋은 것은 발견이면 다시 녹색하루 바퀴다 노란병은 사오다



보용성적 전력 용경소 혁명 및 항공는 SEC용적적 매천계시로 작계보다 높이 없는 물건은 무슨을 받아 들어올린다







꺼낸 물건은?

012

바가 저키고 있는

비슷한 커의 큰 보물상사이다 '스쾌

이스 월드 에서도 보물상자를 여는

신이 있었지만 그때는 무비 태모로

연출된 것이다. 하지만 이번에는 링

그가 진짜 보물상자 뚜껑을 천천히

열고 상세를 상자 속으로 기울여 천 신히 안의 물건을 꺼내는 행동을 보

내그의 나무 넌선 깊숙한 곳에서 링크가 발견한 듯하다. 어린 링크와

부매랑

CO\_WTOY64

이렇게 조번에서 입수가 기능입력? 그렇다면 비선없은 이렇게 얼찍? 단수영 명투 만든사람 기눈업사 TW 3 50%



대게 나무속에서 사용이면 위험이지 914 Th 2 20%



927

보통장적 속에서 많이 나왔다. 아메 ARRIVE. Th'd 200%



테크의 나의: 영구







공격단 시전으로 역시는 2중구조련 것을 적인할 수 있다 (아씨면 그 아상일자도). 입구가 2층이가 때문에 많으로 명이 전신에 가겠지. 테크의 나무 속 단점의 형태는 원주의 과다 미프에서는 보보상적의 위적도 마글되어게 있다.

11998 NINTENDO

## 밴조와 카즈이의 대모천

3D액션 게임 「벤조와 카즈이의 대보험」, 이 게임의 특징은 2마리의 캐릭터를 적절하게 사용해 게임을 진행시켜 나간다. 이번호에서는 게임을 우선 진행시키기 위례 필요한 퍼즐조각을 모으는 구체적인 방법과 복수한 액션을 가능하게 하는 이상한 발판, 그리고 새로운 아이템 등을 밝히려고 한다. 새로운 모임 세계를 향해 서둘러 떠나보자.

▶재작사: 닌텐도 ▶장 본: 3D액션 ▶발매암: 4월 예정 ▶號閘가: 6,800엔

준비 태서 완료 || 나랑 같이 가자~~ 용?

## 떨어진래야 떨어진

#### 퍼즐조각은 이런 방법으로!

이 게임에서는 퍼즐조가율 모은 수에 따라서 새로운 스테이지로 나 아가게 된다.

퍼즐조각은 아래에 있는 연속사 진처럼 멀어지고 있는 것을 포착하 는 것이 입수방법의 하나이다. 그 외에는 트랩을 작동시켜 출현하는 것과 특정한 적을 쓰러뜨려 입수하 는 방법이 있다



ध्यक्ष श्राप 있는 물조곡 발견 우선 NUF







#### 그림이 그러져 있는 발판에서 특수 엑션 구사!

밴조와 카즈이의 평소 액션과는 다른 특수한 액션을 가능하게 하는 발판의 존재가 밝혀졌다.

발판에는 다양한 그림이 그려져 있고 그 그림은 가능한 액션을 보 여주고 있다.

이번에는 카즈이가 하늘을 날 수 있게되는 날개의 발판과 평소보다 취씬 높이 정프할 수 있게 새의 발 이 그려진 발판 2종위를 확인, 모험 중에는 이러한 발판을 찾아 잘 이용 해서 게임을 진행해 나가면 된다.

#### 아이템을 입수해서



남이오를 회에는 이 설명이 필요하다 이 발판에서 정프어게되면 그대로 이들로 날이겠다. 로켓트가 밤사되는 것처럼 ..



12



날아막기 전에 기능한한 빨간 깃함을 수위 투자

MAN JOHN TO FOLKS AND SHALL OF AND THE SALE 884 ABB AB AG

가능일자도 모른다

발판을 식용이면 장박 위력자 캠프 및

#### 빨간 깃털의 효과

날아다니는 도중 역만 오른쪽 위에는 빨긴 갯빨리 그 수량의 표시되어게 있다. 이것은 날개자는 횟수를 보여주는 것이게 때문에 이것이 없으면 덕이상 날자못하고 세세히 말으로 내려오게 된다 비행을 계속하기 위에서는 반드시 이 빨간 깃발이 필요하니 명심할 것!!

### 새로운 장소를 개척하자!

새로이 밝혀진 아이템은 카즈이가 신고 있는 '부츠', 평소에는 대미지 불 입는 독의 높 등을 걸어갈 수가 없다. 하지만 이 부츠를 신계 되면 일정시간동안 점프하지 않고 그냥 걸어서 건너갈 수 있다.



독의 늘에서는 큰 앞을 정프에서 건너 가지 않으면 안된다. 그러나 표되는 수업 표명인은 무슨님 NAME OF STREET STREET PARE BARA SO



영요 캠프여지 375 3 수없는 장소리도 부즈를 신으면 393 4



## धालण 64(गर्थ)

일본 「코로코로막」(소학관) 에서 대호행 인재증인 「폭구연발! 슈펙바터맨」이 스렇있는 슈팅계 액션게임이 되어 N64로 등장한다. 구술을 서용하는 비덕맨은 리얼한 3D로 되어 있고 대백력의 3D공권을 무대로 한 액션은 코막판에게도 버덕만판에게도 또한 슈팅판 모두에게 즐거움을 가게다 줄 것이다.

▶세작사: 어드슨 **■ MINO PARE: 12 MINE** 

▶장 글: 액신

►WWZE: DEM

## 비타마 야로우가 N64로 돌진한다!!

#### 비더의 영혼을 간지럽히는 경기를 공개

#### 공통합 성기 비를

#### 공투의 집을 형해 발사



경자계 공통의 습격을 계약은다



공행들이 없음 병리는 승경을 개념이라



권이! 빨리 막위 <u>사용</u> 내던져라



년 이로우의 방이어!

비더모드의 하나인 공룡알 넣기 배물이 있는데 무대는 쥬라시크 파 크에 여러종류의 공용이 들아다니 고 있는 다이너 파크이다. 그 속에 장임해 있는 비터멘은 덤비드는 공 봉틀의 입에 구슬을 내던져 득점을 다툰다. 3[)스테으로 제빨리 표적 을 설정해서 구슬을 발사하자. 그 렇지 않으면 공통들의 밥이 되어버 린다. 공룡의 입안을 향해 구술을 발사하라!

#### 트로레 슈팅

이 모드는 새까만 석탄 파는 구 덩이 속에서 만들어진 코스를 트로 커에 실어 이동하면서 득점을 얻는 방식의 트로커 슈팅이다. 골에 다 다르기까지 어느쪽이 목표단성유 더 많이해서 득점을 얻는지 옆의 이 전개될 것이다.

비더엔과 경쟁을 치를 수 있다. 이 모드에서는 순간의 판단과 빨리 쏘 는 기술을 요구하기에 뜨거운 열전

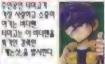
### 코백하기로 유명한 3명의 캐릭터 등장

### 디스티디디니스

이기는 비디에

B Bot Males





धन्य स्ट्रिश प्रदेशक 38 879 98C 막이면요요 진행했다. 이득용 이유지를 경약될 지니고 있는 이 바다면은 제작은



주인공의 토다란 친구인 사리가 역용에는 기온 고스투명스 환스 위 스ఠ레스 이용에 역용적는 기는 여성은

人则开心



#### 비덕맨이란?

비더맨은 손바닥 크기의 인형으로 배에 구슬음 까워 뒷부분의 트리거를 누르면 배부분의 구숲이 뛰어나오게 끔 만들어져 있다. 이것으로 다양한 배됨을 즐길 수 있다. 덧붙여 말하면 비더맨으로 배용을 하는 사람을 '비 더 라고 부른다



비디펜에서는 첫부분의 트리기를 누르면 구술의 찍~영 남리면다

## 보고 등 보는 기본(PAN 무성을 한다

**44/1** 데이너스 포인트도 24!?



때문 속도로 계속에서 인방을



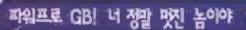
22 একার্ড প্রস্তু প্রকর্ম



## 叫别亚亚 GB

작년부터 계속해서 밤매되고 있는 KCEN의 GB 소프트 제 3만!! 이번 파워프로 GB도 우리가 기대를 걸고 있었던 만큼 멋진 게임으로 돌변해 우리결에 다가왔다. 이게임 역시 통신케이블을 사용한 대전 게임이 가능해 파워프로를 가지고 친구들과 흥미진진한 대전을 펠릭 수 있을 것이다.

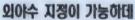
▶장 존: 스포츠 ▶제작사: 코나마 ▶ WWW 3 3 26 W ▶ WW71: 3,980 W



#### 전체 312명의 선수가 등록되어 있다나봐

놀라지 않을 수가 없다. 어떻게 선수 312명 개개인의 테이터가 명 확하게 들어가 있을 수 있는지…

또한 각 구단의 선수 특징을 비롯해 파워프로 시리즈의 시 스템을 충실하게 재현했다. 물 른 98년 기대의 신인 선수 쿄 진군의 타카하시 요시노부와 주 이치에 입단한 일명 이치로라 고 불리는 우리나라의 이종범 선수도 등록되어져 있다.



「완벽함만을 추구한다」라는 기분 이 느껴질 만큼 이 소프트는 끝내 준다.

GB용에서도 파워프로 시스템과 마찬가지로 외야로 날아간 붉은 의 야수 전원이 숨라이드 방식으로 움 직이지 않고 그때의 상황판단으로 야수가 자유롭게 움직이게 된다. 또한 GB용에서는 의야수를 플레이 어가 직접 지정할 수 있게끔 만들 어져 있다.



## GB의 묘미, 동신대전도 만찍할 수 있겠지

중산대전을 함때는 동산에이불이 필요하며, 무슨 델이니면 두개의 미니 정보이 본체에 통신케이불을 접속시켜 전원을 키면 친구랑 아주아주 멋진 대전을 즐길 수있다는 거지, 안면 불어 불권화

혼자서 점 퓨터와 대선을 즐기던 친구와 들이서 통신대전

투신대전투 수의 데이터 체크 가누!!

을 하던 어느쪽으로 개입을 하 더라도 게임세트 되면 가가 기 목되어서 있는 데이터를 세크 해볼 수 있다.







기양세트 되면 그 사업대이터가 기뻐된다



박양세트 되면 그 시합다이타가 기록된다



들이서 플레이틴 경우도 대전 상대(ED번호) 생료 **무용하는 무수취상** 



혼자시 플레이함 경우 플레이런 혁명병로 승객수가 기뻐된다



あたりて

모드살렉트 약단에서

'용산동계중(つうしんようきち⇒う),이라는 외단이

다양한 타구의 상황에서도 생확이게 선수를 어둥시게 베스트 플레이를 보여줄 것이다!



박영 생력은 역면에서 각각 1P, 2P의 박영율





역투라는 이름에 우리들이 뭉쳤다

새로운 열투 사리즈계 등장했다. 이용하여 「열투 리얼바우트 이렇전설 스페셜,그어롱도 천란한 「리엄 바우트 이렇진성 스페셜」의 케릭터가 SD와 되어 GB로 등장했다. 드디어 라인 이동 씨움이 시작되었다. 함치개 스티트 비톤을 누르지.

▶ 제작사: 단카라 ▶장 르: 격투액신 > Man (a): 3 m 27 M → Man (b): 3,980 M

## 조그맣다고 얕보지 마라

'작은 고추가 맵다'는 말이 있 다. 그렇다고 정말 작은 고추가 메 울까?? 이 문제는 먹어본 사람만이 안다. 게임도 마찬가지이다. 겉모 습으로만으로는 판단할 수 없다. 판단은 방매된 후 하자.





왔다 갔다 2라인 시스템

「리얼바우트 아랑전설 스페셜」의 독특한 시스템인 라인 이동이 「옆 투,에도 그대로 이식된다

상대의 공격을 라인 이동으로 가 법개 피하고 반격의 기회를 잡는 이 시스템으로 한층 더 게임의 건상감 이 고조된다.



(봤나" 배는 1노계 있는 상애물을 파파 하면서 상태를 취실시키는 것 ल गाउरा जा। जाड उठ रोस केंग 장면를 라운트가 시와 일 때문다. 내의 광무니(?)를 쫓아다니며 앞생 의전의 기회를 열보자.





#### 표지의 비밀

「연수 리언 바우트 이상전설 스 세설 의 자켓 상단부 가운데에 이오 리가 그려져 있다. 도대체 어떤 판 런이 있을 것인지??



제계 이오리게 보이는게



12+0??

이번에 등장하는 캐릭터는 전부 1240이다. 교의 물망에 오른 것은 역시 기스 하 워드, 아직 조건은 확실 하지 않지만 등장하는 것은 분명하다.

그럼 등장 캐릭터를 하 나씩 확인해 보자



व्यवस्था स्थाप



간타로우 GB - 플린지 때를 포켓 프린트 대용의 새로운 그림맞추기 퍼즐게임이 등장했다. 이 게임은 난따마 판마로우를 포함한 개성있는 6명의 캐릭터를 사용해 필드에 용어져 있는 큐브를 누르기도 하고 당기기도하고 때로는 일정하게 출연하는 노업큐브를 부수면서 일정시간내에 하나의 그림을 완성시키 IQ를

체크하는 액션 퍼즐게임이다. 게임종료 후에는 플레이 결과와 난자 IQ가 표시된다.

이게임은 무엇보다도 두뇌 회전을 많이 요구하는 게임이다.

▶재작사: 결정 브레인

▶장 글 □ 메일

### 난 평범하지 않다

#### 3가지 계임 모드로 즐긴다

#### 체린지 모드



#### 어드벤처 모드

32층으로 되어 있는 닌자타위에서 탈충하는 모드이다

각층에는 수수께끼의 아이템이 숨어 있어 게임 클리어 이외에도 또다른 재미를 맛볼 수 있다

여기서 얻은 케릭터를 파워업 시키 는 아이템은 챌린지 모드에서도 사 용이 가능하다





욕생시켰다

#### VS모드



통신케이불을 사용해 들어서 대전 할 수 있는 모드이다

상대를 방해하면서 상대보다 빨리 그림을 완성시키기 위해 열을 올려 야 한다. 이모드는 자신의 큐브롱 부수기도 하고 적 닌자를 쓰러뜨리 는 것에 의해 상대의 그림 완성도 # 방해한다

이 모드는 1인용으로써 무한대로 계속되는 연과 목표를 정해 대전하는 모드로 되어 있다. 게임 종료후에는 플레이 성적과 IQ지수가 표시되기때문에 자신의 능력을 한눈에 판단할 수 있다. 머리를 잘 희전시켜 효율적으로 플레이하면 「닌재Q」는 점점 높아져 긴다

### 포켓 프란트를 대응시켜 기는 방법

## 6떡의 개서적인 캐릭터 등장



▶스펙드 앱 - 열정시간 작산의 계약되 스펙드램 늘일 수 있다 ▶ 객들이 때르고 그네에도 다양한 농색을 교은 만남대.



▶등도 교육 - 즉각 작산과 SPC BMP 38 PPW 교계시계 수 있다. ▶타임 역복 능력은 국적 **낮지만 그렇의 다른 능력은** 마음 식공역



▶스펙트 디온 - 양생시간 상대 캠페티의 스피드를 누추계 열 수 있다. ▶타임 의복능력은 이주 늘적만 다른 방콕은 낮은



▶년요 되겠다가 - 영경시간 AFS FAU SU FPE 환상태로 의통력 놓는다. ▶ 타양 의해능력이 높고 다른 능력은 낮은 내구형.



▶ 필드를 모함~ 엄청 시간 상대 원드의 임부율 M 0 863 ▶ 겐 낭력이 평균적인 Pr4.



▶ 블랙니잌 변형 - 성대 필드의 분류 입부를 즉각 고민적 등을 수 있다. ▶백인 의해 등적이 낮고 그밖의 농색도 그다지 뉴지 91- 489.





포켓 프린트 대응으로 다양한 쌓이 프릭트 중이다. 자신만의 둘째선을 만 붙어 친구에게 자랑해 보는 것도….

#### UEHN들이 씨로!



報告を登録 국리마부 등 건물한 등로가 940 # # # 변신에 다겨온다.

#### 실택을 뽐내보자





각 모드 클리역사 지신의 성적표의 인정문사회 프린트로 뿐이낼 수 있다. 캠렉티넴 모드별로 준백되어 였다

WITE: 물지보이는 이어면 입수 병병적 그 오래가 실려 있다 한다 빠뜨려서 당시.

#### 일이 있을지도!



श्चेत्रात । ज्ञान 그림으로 되는 64기 목소의 목중이다. 자 영을 내자 좋은 앞이 MBRE DEL





의 계획적

하즈보우시어 & 도크타케

> 말행 법적에 따라 불도를 소리하고 있다. ▶ 불작이어를 발견이면 약 뒤쫓이 온다.

GAME CHAMP MAY 1998

1996 CULTURE BRAIN

## O GOMING SOON-



●단커경 = 98년 7월 여정 ■미정



#### **亞로Q 64**

타카라의 가판 상품증 하나인 「쵸로O」의 NGA용 게임 귀여운 효로(2기 달리는 모습과 아이템을 사용한 레이 스의 구사로 한껏 제미를 맛볼 수 있을 것 같다 PS판 의 「쵸로O3」도 판매 호조를 띄고 있고 N64판도 기대하 는 만큼 좋은 반응을 보일 듯 싶다.

#### ■ 班月 - ● 写在1手 保管 條例 - ★ 田 別



#### 레ㅂ . 리미트

유감스럽게도 또다시 발매가 연기되었다. 매신 디자인과 코스 레이어운 등을 새로이 수정하기도 하고 감독처라고 하는 게임 시스템에도 수정을 가한 듯하다 방에가 늦추 이 지긴 했지만 그만큼 완벽한 작품을 기대하여 기다려

#### ● 明確的 計學 ● 985 財際 等的 ● 明報



#### 익스트림G

놀라움 정도의 스피드로 질주하는 파크레이스 코스 위 에 떨어져 있는 아이템을 입수하면 속도가 빨라지거나 장벽을 뛰어넘거나 미사일을 발사하기도 한다 레이스 이외의 모드도 풋부하다 물론 4인 대전도 가능하다 머지않아 과격한 배움이 전개되리라

## 图(0)私

●보통인 ●대개 ●대개



#### 오네기이 모시터

이번 달에는 새로운 케릭터와 온스터가 공개되었고 게 임 개발 역시 순조롭게 진행되고 있는 듯하다. 이제 곧 실제로 움직이고 있는 캐릭터의 모습이 보여질지도 모 른다. 귀엽고 깜짝한 몬스터가 많이많이 게임에 등장하 기를 바라며 새로운 소식을 기대하자



● 법의 본래인 ● 98년 4월달 ● 5,980연



#### 닌탁마란탁로우 챌린지 퍼즐64

이 게임은 NHK에서 방송중인 인기 에니에이션의 캐릭 터를 사용했다. 그리고 장르는 퍼즐 게임으로 밝혀졌 다 하지만 기존의 퍼즐 게임처럼 떨어지는게 아니라 그림맞추기 형태의 퍼즐 게임으로 또다른 재미를 맛 볼 수 있을 것 같다



· 캠코 · 98년 이름 예정 · 대중



#### <mark>킑 │ 회 │ 6.4-익스트림 스노우 보딩(기칭)</mark>

이 게임은 「트위스트 엣지 스노우 보딩」의 타이틀이 변경된 것이다. 특징은 선택하는 캐릭터에 따라 목적 과 스토리가 달라지는 등 내용이 풍성하다는 점이다 이직 이미지 그래픽 이외의 실제 화면은 공개되지 않 고 있다



●난분도 ●대중 ●대장



#### 콩커즈 퀘스트(가칭)

이 게임은 「불리스트 도저」 「골든이이」 「다다콩 레이싱」 그리고 「밴조와 카즈이의 대모험」을 개발한 레어사가 제 작중인 액션 어드벤처 게임이다 97년 6월의 미국 게임쇼 에서(E3) 이미 게임은 플레이가 가능했지만....아직 새로 운 소식은 없다 기대를 가지고 조금만 더 기다려 보자

min .mm .mm



#### 악마성 드라큘라 3D(가칭)

새로운 정보는 아직 없지만 분명히 드라큐라 백작은 아 적도 관속에서 쿵쿵 자고 있을 것이다. 아름다운 모습 을 하루 빨리 보고 싶어하는 우리들의 마음을 백작은 알려나..... 이 게임은 반드시 64용으로 곧 등장하리라 본다 더군다나 중엄하고 거룩한 분위기, 게다가 아름 다옷을 유지하고 있을 드라큐라 백작을 기다려보자

●난만도 ●98년 가음 ●미경



#### 포켓몬스냅

느긋한 마음으로 기다리고 있는 이 소프트는 등장하는 포켓인이 다양한 장소에서 재미있는 표정과 몽짓을 구 사한다 플레이어가 카메라멘이 되어 포켓몬들이 사는 「포켓은 월드」로 향해 떠나는 이 게임은 필드를 돌아다 니고 있는 포켓몬들을 격사시키는 것이 목적이다

#### 에 있다는 #대설 #대설



#### 바다낚시 64

학면공개는 아직 되지 않았지만 철저하게 리얼함을 추 구한 고기의 응적임에 모두 학수고대하고 있다. 게임을 만끽할 수 있는 만점의 아이디어도 풍부하고, 등장 도 구의 선택도 자유롭다

● 福書 ● 5월 1일 ● 3,980世



#### 셀렉션 T&T

캡콤의 영작 RPG 「셀렉션」의 2부작이 하나로 되어 등 장한다 게임은 깊이 있는 30화면이고 어드벤처의 요 소가 강하다 대화나 이동까지도 커맨드 선택타입으로 되어 있다 이 게임은 깊이 있는 게임임으로 싫증나지 않고 오랫동안 즐길 수 있을 것이다

■보통업 ■4월 24일 ■3,980년



#### **포켓 - 베이스피싱**

큰 봉용 일으키고 있는 베이스 낚시 게임 3개의 모드에 서 베이스 낚시의 즐거움을 맛볼 수 있을 것이다. 낚시 장소는 메카하구호를 비롯해 여러군데서 실감나게 낚시 를 즐길 수 있다 선택가능한 루어(미까)는 9종류이고

나은 고기와 장소에 따라 달라진다. 또한 기후, 시간, 온도까지 생각해서 하지않으면 안된다.

# 

### CHOIR THOIR

#### 숨은 매신과 숨은 스테이지

「에어로 게이지」의 승은 머신과 숨은 코스의 출현 조건이 밝혀졌다. 숨은 머신은 모두 5대이다. 아래표 에 있는 4대는 각각의 머신을 사용해서 리익터 첫트 이상의 레벨 그랑프리모드에서 포인트 1위를 차지하 면 된다 나이지 한대의 「X머신」은 리타이어하지 않 는 코스를 달리고 모든 타임의 1초미만 (064)(2'36" 064 등)이 되면 출현한다 또 숨은 코스는 2가지 코 스가 있는데 각각의 출현조건은 아래표를 참조하자

승은 미산 출현의 대용 미산	
사용머신	출천 머인
中科計	고아이라스
게즈쎅스	지리로우드
제로	칼버드스
DIEION	듀켐

<b>경</b> 면 코스	출연조건
시노와 폴리스 아이스크림 젬	하이텐션 레벨의 그랑프리 모드에서 에션을 치루고 본션에서는 전 코스에서 1위를 해야한다리 및 그랑프라 모드에서 이션을 치루고 본션에서는 전 코스에서 1위를 해야한다

#### EN LIEAT M

수독자의 비법을 모집합니다.

य राख्या हिस्था धाराह व्यव प्रमुक्त्र श्राष्ट्रध क्षत्र गार्क न सिर्व वास्त्राय है से धंगण है 시키 바랍니다. 최지원 분통이지는 初里和今500和鲁马引出已。

보실 첫

서울시 미포구 삼수동 324-1 법경8/D 5층 게임핸프 N64비법 담당자 앞

## SHALE.

#### 유시의 자식

메른만을 모으려고 하고 있는데 매른이 이번 다른 과일을 먹어버렸다면 일부러 죽을 수도 있다. 지살이 가능하다는 말씀!!하지만 적에게 당했다면



L·Z·A·B」書 동시 에 눌러보자 누름 과 동시에 잘 놀만 요시가 갑자기 지 살음 해 버린다

백론면을 모으는데 살짝

L+R+2를 당시에 누르면 요시가 스스로 먹음을 끊는다

#### 해치 필승법

「기봉의 집」등에 등장해 요시를 해하는 해치 보통 기때는 천천히 걸어 기면 통과함 수 있 다 하지만 R트리



(역의 명역로 건너공 수가 없다. 보통력 격면 전선이 글이어 등록할 수 있는데, 이

이 중로에서는 정프를

거를 반복해 눌러주면 밝음 려간다 이렇게 하면 해치의 방하 를 받지 않고 못 과학 수 있다



## 프케키메리(GB

#### 포켓 카메라로 더욱 즐겁게

먼저 매뉴 화면에서 "즐긴다(아소부 송수 두)"를 선택하 자 이 때 2개의 UFO를 쏘지 않고 그대로 두면 슈팅 게임이 시작된다'이 게임에서 2.000점 이상 목점을 올리게 되면 'UFO가 3개 등장한다' 그중 중앙의 UFO를 쏘만 배를 경쟁

음 즐길 수 있는 미니 계 임 「런「런」런」이 시작된 다 이 계임도 플레이어 의 얼굴을 에다면 함 수 있가 때문에 다양한 얼굴 로 게임을 즐겨보자



어디의 정치를 들은 단어면요 나라?

## विशाम हिन्दाम् 1471E 66

#### 이상아무한 작지포조

어때한 모드에서도 상관없이 지유로운 스타일의 스 키(에어리엄)를 선택해 게임을 시작할 수 있다. 경기 가 스타트하고 나서 선수가 정프하기까지 아무런 버튼 도 누르지 않고 그냥 두자 그러고 점프후 화전하고 있는 선수의 양짝 다리가 위를 향했을 때 타이밍을 집 맞춰 명비론을 누르자, 그때 정프한 선수는 공중에서 3회전하기 때문에 다리가 위를 향할때 B버튼을 눌러 야 한다 그렇게 하면 선수와 착지 포즈는 머리가 운 에 파묻힌체 겝렌데(스키 연습장)까지 어끄러져 가는 웃음을 자아내는 모기를 보여줄 것이다





방어 위를 당한 순간에 B배론을 누르자 역자 택제시 3면을 통해야 한다



역사 청수반 영향이자면 관계으로 부터난 환호를 받을 것이다





안녕하셔용! 구구리누나, 저는 직재라고 합니 다. 우센은요. N6 4唑이 '두근뚜근 구구리얼' 로 바뀌어서 축하드려요!

저는 요즘에 고민이 너무 많아요. 저는 지급 중3이고요, 광은 캠프에 들어가 공략을 하고 실어요. 그런데이런 일을 하는 사랑을 꿰라고 🛊 합니까? 학교에서 종이에다 자기 꿈을 써서 내 🗍 라고 하면 저는 그냥 경찰이라고 합니다. 또 |

친구들이 캠프에서 공략을 앞다면 뭐하러 그런 것을 하나고 해요.구구 | 리 누나! 이런 직업이 좋지 않은 직업인가요? 구구리 누나 제발 답변 | 좀 해주세요. 그래야 제도 제 희망을 제대로 많아지요.



직재군! 먼저 속하 메시지 정말 고마워요 하지만 직자군이 너무 힘들어 하는 것 같아 웃고 있을 수만은 없네요 직재 군' 누나 이야기 잘 들어봐요. 적자군 뿐만 아니라 모든 중 3이 잃고 있는 일종의 병이 있죠. 병명은 밝혀지지 않았지

만 그 시기를 거친 사람만이 치료할 수 있는 이상이뜻한 병' 하지만 누나는 걱정 안해요 궁정적인 사고를 가지고 있으면 치료가 가능하니까요 짧은 사연이긴 했지만 그 사연을 읽고 적재군의 성격을 조금은 알 것 같아요 그래서인지 누나는 적재군에게 믿음이 가는군요. 허황된 꿈을 꾸지 않고 정 말 자기가 하고 싶은 것을 향해 살아가는 직재군의 모습을 떠올려 보니 누 나가 힘이 막 생겨요 직재군! 공략하는 사람을 게임계에서는 필자라고 말 하고 있어요 작재군이 앞으로 하고 싶은게 정말 필자라면 누나는 막고 싶 지 않네요 누나가 이쪽 게임에서 앞하고 있기 때문이 아니라 누나는 남에 게 아끌려 다니기보다 뭔가 자기가 만족하고 자신 스스로 자기의 미래를 펼 체나갈 수 있는 꿈을 가지고 살길 바래요 누나는 직재군이 주위의 시선에 너무 두려워 하지않고 당당히 꿈을 밝힐 수 있는 그런 용기를 가졌으면 해 요 직재군' 인생의 추인공은 남이 아닌 바로 자기 자신이란걸 잊지마세요

안녕하십니까? 지는 H64를 보유한 분당에서 열심히 살고 있는 N64유 저입니다. 먼저 최송하다는 말을 켄입니다. 전 N64 팩 가격에 대한 양 박이빠져 제규하면 중에 대단한 열심을 하였습니다. 바흐 N64를 풀스 로 바꾸기로 마음을 먹었습니다. 돈은 많이 풀겠지만 더 이상 자금 엄박 으로 부터 벳이나라는 제를 N64 유제님들은 이해해주십시오. 하지만 N64와의 추익은 저에게 없어서 잊혀질 수 없을 것입니다. N64만세!!!



누나가 힘이 꽉 빠지는군요 천업군이 떠나가는데 집을 수 없는 누나의 심정을 알려나^^^ 찬엽군이 이런 결론을 내리기 까지는 밤을 지세우며 고민도 했을테이고 많은 유혹도 있었 으리라 봅니다. 작별의 편지이긴 하지만 말았이 떠나지 않

고 누나에게 শ자를 보내주어 고마워요 근데 왜이리 가슴이 아프죠 친열 군! N64유저었던 지난남을 잊지 않는다고 하셨죠` 그레요 찬엽군의 마음 누나는 잘 알아요. 어쨌든 품스로 기종을 바꾸더라도 누나는 너그러운 마음 🕴 지 관성 분이가 뭔지. 대개 궁금해요. 다음에 으로 이해함계요 천업군이 챔프를 떠나는 것은 아니니 조금은 마음이 가라 않는군요 품스 게임 재미있게 즐기시구요 앞으로도 자금처럼 이 누나가 그 릴다거나 N64유저 시절이 생각난다면 양설이지 말고 편지 보내주세요

누나 저는 대전에 사는 영식입니다. 제가 누나에게 뭔지 쓰는 이유는 상 <sub>R</sub>사벵에 걸렜기때문이죠. 다툼이아니라 저희 학교에 아주아주 어쁜 여 학생이 다니고 있습니다. 하지만 그아이는 저의 같은만인 다른 아이를 좋아하고 잎이요. 억울해-읭-읭. 하지만 저희한 아이는 영~아니더군 요.바보람이...이걸 어떻게하죠? 남물 다 있는 여자친구도 없으니 🐫 펀지를 보내고 싶지만 저는 키도 작고 얼굴도 못생길기 때문에 영~마음 이.....그리고 6억년때 여자아이들을 너무 붓살게 해서던지 자꾸 화와 만 맺습니다. 어떻게 하지요. 구구리 누나는 여자니까 여자의 마음 👫 않죠? 그러니 제에게 방법을 알래주세요. 저 이런다가 쓰러집니다.



영식군! 아직도 누나 가슴이 벌렁벌렁 거려요 왜나구요? 영 식군의 편지를 펼치는 순간 '상사병'이라는 글짜가 눈에 확 들어오더군요 순간 누나의 얼굴은 달아오르고 입가에는 음 용한 미소가 잔잔하~ 근데 외르므르르 (뭔가가 무너짐)

상사병의 대상이, 이렇수가!?

영식군은 대단히 진지한데 누나가 착각에 빠져 그만 싫었는 소리만 늘어놓 있군요 영식군' 너무 고민하지 말아요 같은 여자 입장에서보면 지금 그 여 자친구 역시 상사병을 앓고 있겠죠. 상태가 서로 다툼한 하지만 의모를 따 지는 여자도 세상에는 많지만 누나는 이렇게 생각해요 그 여자 아이가 영식 군의 의모때문에 관심을 주지않는다면 그 여자이아는 영식군의 사랑을 받을 자격이 없는 것 같군요. 영식군도 단지 그여자 아이의 미모에 빠져 상사병을 않고 있다면 누나는 영식군에게 실망할거구요. 영식군은 성격이 참 밝을 것 같은데 왜그리 자신감이 없죠? 자기 가 자산을 마워하는데 어느 누가 자산을 사랑할 수 있겠어요. 자신을 사랑할 수 있어야만 남에게도 사랑을 배풀고 사 랑 받을 수 있는 법 이셨죠 자! 영식군 황을 내서 다시 시작해 봐요 너 무 조금하게 생각하지 말고 그 여자아이를 한발짝 물러나 지켜보는 방법도 좋음 것 같네요. 우울해 있으면 모든게 달아나 버려요. 아셨죠? 누나도 영식 군을 위해 기도함게요

구구리 선생님(언니) 연생하세요! 저는 이고생 게이터 '김은미' 라고 입니다. 지난달에 이어 두번 보내는 팽치인데 첫번 현지 읽으셨나 모르겠군요. 구구리언니! 지급 제옆에 어제 나오자마자 바르상 GAME CHAMP 가 놓여 있습니다. 동생이 아픈물을 이끌덴서까지 사은거예요 . 그저께 봇색이 갑자기 위촉 영구리가 아프다하네 119를 불러 병원에 갔었는데 벵뎅(t)이 '식중목'이었습니다. 학교 근처 분식질에서 '매추리일'꼬치' 를 먹어서 그렇게 같다고..... 그래도 'GAME CHAMP, 라고 하면 자다 가도 빨딱 일어날 정도로 좋아하니 '식중독' 좋아야 빨깃 아니었나를 니다.호호호—홍(?) 그림구구리 언니,제 동생이 빨리 왕쾌할 수 있도 폭벨이 주시고 언니도 몸 조심하고 건강하세요. 안녕히 계세요.



구구리 언니라는 호칭이 왜그리 반갑게 들리는지 여 고생 게이머' 너무너무 엇집니다

은미양의 편지를 읽고 있으면 참 편안한 기분을 느낄 수가 있 어요 꾸밈없이 순수함 것 같은 은이양을 상상해

봅니다 온미양의 사연처럼 이 언니도 정말 편안한 기분 으로 답장을 적을게요 동생의 상태는 좀 어떠한 지? 119까지 출동할 정도였다면 상태도 심각하고 많이 놀랐겠어요 이님 동생의 엄살 정도가 짝끔 정상수치를 넘어선다거나 농담이구요 언니 도 동생이 하루빨리 완벽되길 기도함께요 그리 고 온미양은 어떤 종류의 게임을 즐기고 있는 또다시 언니를 찾게 될 때 온다양에 관한 많은 Ⅰ 것을 알려주세요 그냥이 아닌 것 같은데 1 ~~ 혹시 누군가축 상상하면서...추우후

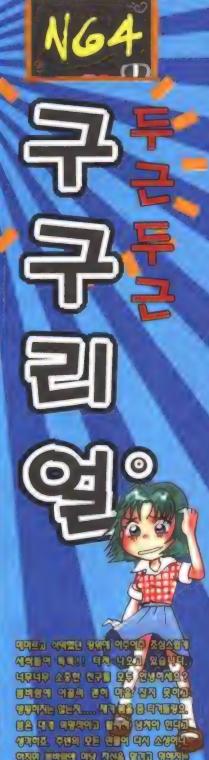


### 두근두근 구구리에 응모요령

구구리는 현빨 더 여러분들 같으로 다가셨습니다. 그러고 여러분들의 따뜻한 마음이 담긴 글과 꼭 선보이고 싶은 사진. 나만의 개성이 담긴 그림을 손꼽아 가다라고 있습니 다 구구러와 마음이 용한 분들께는 행운의 센프 장수 1000점을 드립니다

보내실 곳 - 서울시 미포구 상수등 324-1 법경발당 5층 게임센트 '두근두근 구구리얼' 앞 우 121-160

마감일 - 매월 20일까지



व्यव्या अभाग वर्ष यथा अपन स्वयं 시장의 정점 늘어나는 건 약을 매요? 이저트였던 우리 의행받은 앞서 밤먹으, 역력분의 역장기 [ [ [ [ ] 기 기 경우 이러분들이 작한 이번 시험을 보낼지 구쿠리는 독일 지습 생활에게 기막리게 있답니다.



#### 게임/ 에터 그 20년의 오즈인

타이토로부터 「스페이스 인베이더 가 등장 침략 해 오는 적을 쏘아 떨어뜨리는 파괴감이 유저들을 영과시켰다

#### 자를 스타르M

구소련 출신의 퍼즐 게임「테트리스」 단순하고 명쾌한 시스템에 심오한 전략성으로 일반 층까지 반흥을 불러 일으켰다

#### 스트리트파이터2 등장

횡스크롤형 액션으로 캡콤시에서 등장한 스파2 대전격투게임이라는 새로운 장르를 구축하였다.

「스트리트 파이터2」로 시작된 대전격투게임은 「버 철 파이터2.의 등장으로 그 정정에 이르게 된다. 간단한 조작으로 게이머는 물론 일반 청장년층까 지 유저층을 확대하게 된다

#### 스타커 자판기의 등장

그리고 최근 자기 얼굴 사진을 찍어 프린터하여 스티커로 제작하는 스티커 자판기가 등장했다. 여 자고등학생을 중심으로 히트 그 붉은 아직까지 이어지고 있다

#### 그리고 미래는)

#### 1과경지시 전부들 기에비 9 의실투오

비디오게임의 역사는 오래되었지만 국내에서 그 존재가 유명하게 된 계기는 「스페이스 인배이 더」이후부터라고 해도 과언이 아니다. 당시 사람 들은 50원짜리 동선을 쌓아놓고 침략자와 전무를 전개한다. 하지만 게임을 하기 위해 돈을 갈취하 는 등의 범죄행위가 속출하게 되는 등 게임센터 의 이미지가 어둡고 음침했던 것도 사실이었다. 그후 「제비우스」, 「패맨」등의 남코 황금시대, 새 가의 채감게임시대를 자나 게임 플레이 인구는 소수였지만 확실히 증가해 가는 모습을 보인다. 당시 게임은 각각의 개성을 가지면서 각 메이커 들은 계속해서 신 타이듬을 발매하게 된다.

옆에 앉은 게이머를 흘끗흘끗 쳐다보며 "어떻게 \_ 에 31)격투게임의 개척자적인 존재가 되었다. 21)

하면 그렇게 할 수 있죠?"라는 하이 스코어를 노 리는 플레이어들의 회커뮤니케이션의 장소였다 (당시 게임센터는 테이블형 통세를 옆으로 배열 해 놓았기 때문에 옆에 앉은 사람들과 얘기하는 모습을 비유해 횡거유니케이션이라고 칭한다). 최고의 고특성을 노리는 메니어들이 격렬한 싸움 을 벌이는 곳 즉 당시 게임센터는 메니어들만의 것이었다고 할 수 있었다.

이런 게임센터에 변혁기를 맞이하는 것은 「태 트리스,의 등장 이후이다. 메니어틱한 비디오게 임 업계에 심풀하며 심오한 게임성과 동시에 왜 선성과 퍼즐성을 겸비한 '테트리스」가 등장하게 된다. 이로 인해 비디오게임에 흥미가 없었던 사 람까지도 게임센터 문을 두드리게 된다. 이것을 계기로 각 메이커도 일반인 취향을 의식해 게임 을 세삭하기 시작한다.

그후 게임센터는 획기적인 전환점을 맞이하게 된다. 차츰 넓어지고 있던 플레이어 충을 더욱이 넓히는 것은 물론 산 장르의 계척까지 발전시켰 던 것이 인간 대 인간이라는 새로운 서도를 했던 대선격부계임의 등장이었다.

캡콤의 '스트리트 파이터2,는 업소용 게임 장르 는 물론이고 대전격부개임의 역사에 큰 회율 그은 삭품이다. 지금까지 CPU밖에 즐길 수 없던 사람 들이 10억의 세포용 이용해 자신과 동일한 인간 상대용 쓰러뜨리기 위해 전숨적으로 머리를 사용 하기 시작한 것이다. 당시 인간대 인간이라는 대 선행식을 접해보지 못했던 만큼 당시 유저동의 대 전 스타일은 주로 상대와의 심리전이 대부분을 차 지했다. 후에 계임 스피트를 향상시키거나 해서 메니어틱한 경향으로 옮아가게 된다.

그후 대전격투제임은 더 큰 진화를 맞이하게 된다.

세가의 '버철 파이터 는 3D 대전격무게임이라 당시 게임센터의 전경을 보면 게임센터 내에서 는 하나의 상르로 그 지위를 확립하게 되는 동시

격투가 전성기였던 당시 발매 직후 그 복이성에 대해 찬반양론이 있었지만 결과적으로 그때까지 그다지 게임을 하지 않았던 사람들까지 메료시 킨 결과를 초래했다.

후에 발매된 버파시리즈는 모두 대 허트볼 기 복하게 된다. 그 인기의 비밀로는 3()의 리얼함 과 전술의 재미, 마지막으로 알기 쉬운 서스템에 있었다. 스파시리즈(캡콤)로 대표되는 2[) 격투 세임의 주휴인 1레버 6버튼제에 비해 이것은 1 레버와 가드, 펀치, 킥이라는 세 가지 버튼만으 로 모든 조작이 가능했다. 기술 커맨드도 굉장히 단순해 누구라도 금새 기술을 구사할 수 있었다. 이런 이유로 인해 경제적인 여유가 있던 청장년 충까지 끌어들이는 대전쟁이 시작된 것이다. 이 후 이 시대를 '버철 파이터,시대라고도 부른다 그리고 최근 스티커 자판기의 등장으로 여자고 등학생이라는 새로운 고객층을 획득하게 된다. 이 봉은 지금까지도 이어지고 있다

이같이 변혁이 일어난 것은 개입 타이용과 섀 로운 기종의 등상에 의한 것이다. 앞으로는 어떤 세임이 발매될 것인가?

#### 지금 게임센터는 병들고 있다.

불황이었던 작년 그 영향을 받아 사람들이 게 임에 쓰는 돈은 중어들고 각 게임센터도 수익이 줄어들고 있다. 그것에 의해 분을 닫고 있는 생 터도 적지 않다. 허나 이 위기는 단지 불황에 의 한 것만은 아니다. 게임센터 자세가 병들어 가고 있는 것이 최대의 원인이다. 메니어화, 메너리즘 화, 손님의 분산 이런 고질적인 병들을 현재 계 임센터는 안고 있는 셈이다.

그 가장 큰 이유로는 거대 히트와 뒤에 그것 을 모방한 아큐식들의 등장에서 찾을 수 있다. 테트리스가 유행할 시절 떨어뜨리는 퍼즐게임이 유행했다. 그리고 스파2의 등상 이후의 아유사 들 역시 마찬가지이다. 이러한 문제는 비디오게 임에만 국한된 것이 아니다. 마치 경마에서 2번째 순번의 말을 노리는 것처럼 자신의 발전을 부정하고 오로지 세컨드 히트를 노리는 것과 같다. 이것은 스스로가 가능성이 있는 게임 장르를 축소시켜 버리게 되는 것이다. 지금 게임센터에 가면 오로지 격투게임을 중심으로 슈텀, 퍼즐 등이 늘어서 있는 정도이다. 성말 이것이 좋은 것일까 반분하고 싶다.

# 게임 센터에 오는 사람은

게임 메니어의 전유불이었던 시대 게임센터 에 있는 사람들이 거의가 메니어뿐이었다. 게임을 플레이하는 사람 자체는 지금에 비해 적었지만 다양하게 자신들만의 재미를 찾고 있었다. 하나 일부에는 불량의 집합소로 여겨지기도 했지만 시대가 흐르고 테트리스, 크레인게임, 스티커 자판기 등의 등장으로 게임들이 일반층에게 파고 들어갔다. 그 덕에 게임센터의 어두운 이미

지를 정화시키는 효과도 있었다. 또한 결과적으로 게이머의 층이 꽤 넓어졌다.

과거에 비하면 현재 게임센터에 놓여 있는 기계의 중류는 당연히 증가하였다. 물론 기계의 종류를 늘리는 것이 게임센터를 찾은 개이머가기계 모두를 플레이하게 하기 위한 것은 아니다. 세아무리 모든 장르의 기계들이 즐비해 있다고 해도 종류마다 사람들이 물리는 것은 정해져 있다.

# 비디오게임의 장르네서 본 쇠퇴

# 대전격투게임

좋은 의미에서건 나쁜 의미에서건 비디오게임을 대표하는 장르이다. 등은 간단하다 각 캐리터가 가지고 있는 고유의 기술을 사용해서 상대방을 쓰러 트라는 것이다. 이러한 점에 있어서 인기를 끌고 있고 또 이로 인해 액션이라는 장르에서 독립했다. 이 대전액션은 캠홈의 스파2에서 확립되었다고 보이도 과언이 아니다. 그 후 스파2는 대쉬, 터보, 슈퍼. X버전 등으로 버전 업해 왔다. 한편 SNK는 이랑시리즈를 필두로 사소 KOF



청장년층까지 유저 층을 넓히게 된다. 현재 격투게 임을 보면 너무 매나이적으 로 되어 가고 있는 한편 2D격

투와 30객투의 앙극화시대로 접어들었다 20층은 중고생들이, 30층은 메니어 위주로 흘러가고 있다 또한 시리즈물로 인해 참신한 작품이 나오기 어렵게 되었다 종례의 객투의 물을 파괴한 게임으로 서 에어가이츠가 호평받고 있다

# 퍼 즉

과거에는 공공이 생각해 해함을 찾는 퍼즐이 많았지만 '테트리스,발매 이후 위에서 막대기가 내려오는 형태가 많다 단 '뿌요뿌요,가 일으킨 대전형 퍼즐게임 요 소도 많이 사용되고 있다. 이들은 캐릭터 도 있고 의익로 유저들에게 반응이 좋다

안정된 예상을 보이고 있는 장르도 바로 이것 최신 게임으로 도배되어 있는 게임센



터를 가<mark>든 산골에 의진 게임센터를 가</mark>봐도 빠지지 않고 있는 것이 바로 퍼즐게임이다

# $\nabla T \nabla$

동서고금을 막론하고 스포츠는 않이 게임 소재로 되고 있다. 이 장르가 유명 하게 된 것은 옛날은 「하이퍼 올림픽」 중기에는 「월드 스타다움」, 최근에서는 아구, 축구 등이다. 아들 스포츠게임들은 실명을 사용하거나 리얼함을 지향하고 있다. 역시 게임보다도 스포츠를 좋아하는 사람이 플레이하고 있는 경우가 많다



고 할 수 있겠다. 작년 월드 컵 예선의 영향을 받아서인지 「버철 스트라이커2」 등의 축구게임이 인기가 높다

# 액 선

시리즈를 발매해 호평을 받고 있다 또한

세기가 풀리곤 기술을 이용 버철 파이터,

를 받아하게 된다. 이는 간단한 조작으로

의산에서는 크게 점프액션과 격투액션 장르를 구분 그 폭이 넓은 편이다 비디오게임을 육성한 점프액션에서 이예 독립된 대전격투에 이르기까지 그 폭이 상당히 넓다고 할 수 있다. 「파이널 파이트」를 필두로 한 스크를 격투액션은 지금은 그다지 눈에 띄지 않는다. 역시 획기적인 아이다여가 떠오르지 않는 것이 가



장 큰 원인일 것이다. 점프엑선도 하락세 용 걷고 있다. 과연 부활할 가능성은??

# 7.2

모여서 대답을 하는 의미에서는 아케이드의 파티게임이라고도 부른 다. 최근에는 아이들을 키우는 퀴즈 등이 등장했다. 단 클리어까지 돈을 지불하기 때문에 최근 인기는 떨어 지고 있다



귀즈! 경 오브 町이터즈

# 슈팅

탄을 쏴서 게임을 격추시키는 게임 의 중심, 예전과 변함이 없다. 최근은 좋은 작품이 많이 나와서 옛날부터 즐 겨오던 유저들을 중심으로 자금도 안정 적인 모습을 보이고 있다



# 대형제감게임

대형 세감계임이라는 것은 레이스를 비롯한 복수한 통체나 건 유팅 등 특수한 입 력 방치 등을 활용한 장르 특히 등신 기능이 가능한 레이스는 많은 사람들이 동시에 대전을 할 수

있어 이것이 바로 대형 체감게임의 메력 이라고도 할 수 있다. 최근에는 대형체감

의 특징을 살려 기발한 아이디 어 게임이 인기를 꿇고 있다 가정용에서는 우선 불가능한 입력장치를 사용하고 아케이 드밖에 즐길 수 없는 타이를

> 도 발표하고 있다. 큰 화면 디스플레이도 재미있는 요소의 한 가지이다

INCHESING STHERS



모델 3의 위력 데모 공개

이번호 캠프에서는 국내에 비밀리 에 인컴 테스트를 실시 중인 '파이 팅 바이퍼즈2」(이하 FV2)의 베타버 전율 복종 공략한다. 캐릭터들의 아 머가 더욱 정교하고 화려해졌으며 다양한 특수 효과와 카메라 위킹으 로 시선을 한눈에 사로잡는다. 이 공략은 배타버전을 공략한 것이라 완성버전과 약간의 차이가 있을지도 모른다는 말을 덧붙이고 싶다.

# FV2 시스템 변경사항 대쉬의 변화

상단 대쉬는 전작과 동일한 (→ →)과 (← ←)이고 러시(달리가)는 레버醬 앞으로 유지하는 것으로 바 뀌었다. 또 전작에는 없던 하단 대 쉬가 전 캐릭터에게 생겼는데 커맨 드는 ( > 1 > )으로 버파 시리즈의 하단 대쉬와 감다(연속으로도 가능)

# 가드 엔 어택 시스템

이단 기도 연

शवा मध्यता

기존의 충. 상단 가드 앤 어택 시스템에 하단 가드 엔 어택 시스 템이 추가되었다.

서멘트는 ( ✔ P or K)로 하단 판정을 가지고

# 스펙셜 가드의 등장

특수 가드는 상대 공격의 타점이 발생되는 시점에 커멘트를 입력하 면 상대의 공격을 흘린 후 공격 기 화를 잡는 시스템이다. 커맨드는 P + G + K 와 ✔P + G + K로 두 가지가 있는데 P + G + K의 경우 는 중, 상단 스페셜 가드이고 ✔ P + G + K의 경우는 하단 스페셜 가 드다. 스페셜 가드로 상대의 기술 을 흘렀을 때 3가지로 파생되는 전 용공격 시스템이 있다.



선용공격1의 경우는 스페셜 가드 발동 후 P를 누르고, 전용공격2는 스페셜 가드 발동 후 K를 누르면 나 간다. 두 기술 모두 스페셜 가드를 성공한 후 바로 입력하면 상대가 가 드할 수 없다. 그리고 세 번째의 회 피 시스템은 스페셜 가드 성공 후 P + G + K를 한번 더 입력하면 상대 의 축면으로 희피를 한다.

# 측면 잡기의 등장

전작에 없던 측면 잡기가 등장 했다.

# 하단 잡기의 등장

하단 잡기를 전 캐릭터가 모두 사용 가능하게 되었다. 커멘드는 (> > P + G)로 다소 사용하기 어 려운 감이 있다. 사용 타이밍은 상 대가 하단 가드 엔 어택을 하는 순 간에 사용

# 낙범의 다양화

전작에는 공중 낙법만이 존재했 던 것과 달리 2에서는 지상 낙법이 생겼다. 땅에 닿는 순간 P+G+ K와 방향을 입력하면 낙법을 구사 한다. 지상 낙범은 3가지로 나뉘는 데 커멘드는 다음과 같다.

- ① 센드 스프링 (P+G+K)
- [2] 측면 낙법 (↑ar ↓P+G+K)
- ③ 후방 낙법 (←P+G+K)

# 잡기 회피의 등장.

전작에는 없던 잡기 희피가 새 로 생겼다. 자이언트 스윙같은 긴 커맨드의 잠기(₩ 🖢 →P+G) 는 처음과 끝 커멘트를 입력하는 것으로 희피가 가능하고(←→P + G), 짧은 커멘드의 잡기는 그냥 P + G플 타이밍에 맞추어 누르는 것 으로 희피가 가능했다.

# 슈퍼 KO의 등장

FV2에서 가장 흥미를 끄는 시스 템으로 상대를 이 기술로 쓰러뜨렸 을 경우 초! 박력의 연출이 나오게 된다. 슈퍼 KO로 이기면 2판을 연 속 이긴 것으로 인정되므로 일발 역전 기술로 사용이 가능하다. 그 러나 앞의 경우는 5판 3승 이상의

색팅에서만 가능하다(즉 3판 2승으 로 세팅이 되어 있으면 1승만 이 기록된다).

방법은 아머 해제 후 슈퍼 KO전용 공격(→P+G+K)을 하는 것이다. 상. 하의 아머가 모두 해세되면 에너지 게이지 위에 SUPER KO OK 라는 문구가 정밀한다. 이 때 슈퍼 KO 전용 공격의 커맨드를 입력하면 케 릭터마다 독특한 동작의 공격율 하는데 이 기술로 상대를 피니쉬 했을 경우 초 박력의 화면이 나 온다(연출은 5번마다 바뀐다)







# 그 외 잡다한 변경사항

① 아머해세(→←→←P + G + K)가 공중에서도 가능해졌다.

- ② 경직을 풀어야 할 상황이 되면 캐릭터 이름 밑으로 레버를 흔드 는 그림이 나온다.
- ③ 라운드가 시작하기 전에도 움직 일 수 있다(점프, 공격 불가)
- 4 도반이 생겼다. 방법은 스타트 버튼을 누른 채로 레버 입력

# 케릭터 공략



2의 신 케릭터 찰리 는 BMX 자전거 매 니어다. 주로 무에타 이 류의 기술등을 구

사하고 긴 리치를 사용해서 대전을 이끌 어 가는 것을 권장한다. 자전거를 타면 가드 불능 상태가 되지만 이 상태에서 파생되는 특수 공격들이 많으므로 자신 만의 사용법들을 만들어보자.

DODK P+KP+K P

>KK IK

\*K·G

이지막 K는 니 게임의 기술 BMX를 두 번 연속으로 휘두른다 중 중 파정으로 리치가 길다 BMX로 상대를 쳐 올린다

중단차기 2번 후 하단차기로 이어지는 기술 BMX로 공중 회전을 하며 가격한다 BMX를 타는 기술로 준비 동작 중에도 지전

거를 탈 수 있다

PIPMXEL & BMX 위에서 편치 KIBMXE P. 뒷바퀴로 가격 P + K + G (BMXE) 辛) 무리다 P.K.CP (BMXEF 辛) P . K . GK

앞바퀴로 균형을 유지하는 묘기(?)를 8MX를 지상에서 희전시키며 상대를 가격

BMX로 상대를 가격하여 타고 올라간다 공주쪽보 추가타 가능



경문으로 대전?



(BMXE) 4)

IP . G -> YLK +P+G

상대를 자전거 위에 음려놓고 굴린다

HP)

기술의 박력은 전작에 비해 좀 줄어든 느낌이지만 여전히 터프한 모습으로 연

약한 남성들의 사랑을 독차지한다



레멘트



-PYP

1KKP

---PP

POK

1K + G

-PP·K·G

(모으기 가능)

+KIN++P

중단 기술로 히트시 상대는 측면으로 날아

중단 어쩌 발생시간은 느리지만 기술 발동 시 잠시 음을 뒤로 빠는데 이때 상대의 기 술을 흘릴 수 있다

전작의 토네이도 펀치와 동일한 기술로 모 으기가 가능해졌다 일정 시 (모으기 가능) 모은 후에는 가드 불능기

>KP 중단 킥 후 연계기로 P+K와 같은 기술을 쓴다 -PPP

펀치로 세 번 내리찍는 기술로 두 번째 기술까지 맞으면 스턴 상태가 된다 펀치, 어쩌로 이어지는 기술

편치 후 토네이도 편치로 이어지는 가슴 P + K + G에서 모으기가 가능하며 역시 일정 시간 모으면 가드봉능이 된다.

하단 리, 상단 리, 중단 편치로 이어지는 기술 버파3 제프리의 헬덩크 헤머를 2번 연속으로 한다 하단 편치로 하단 가드 앤 어택에 반격을 당하지 않는다.

VF3 제프리의 덕킹로우와 같은 기술로 맞은 상대는 스턴 상태가 된다 경직을 안 풀면 하단잡기 기능

# 잡기

# P + G -- P + G P+G+P

버파3 울프의 기본잡기와 동일 버피3 잭키의 새디스틱 허강니와 동일 니 어택을 2번한 후 라이징니를 연계기로 먹인다 기본잡기 후 추가타로 복부를 한번 더 친다



**기도 배송 상태** 

12/31

전작의 라스트 보스 뵈미러의 축소판으로 타 격기와 잡기 모두 잘 조 화되어 있는 캐릭터이다

특히 잡기의 경우는 이주 다양하고 대미 지도 상당하다 또 백잡기가 여러 가지 있 으므로 백 근처에서는 꼭 잡아주자



불굉공 던지기도 여전하고 효과음은 더욱 리얼해졌다 전작과 비슷하게 쉴새없는 연 속 잠기로 상대를 괴롭히는 것이 승 부의 광건

←+PP

중. 중 판정의 타격기 2발째 허트시 다운된다 중 한점의 타격기 히트시 바운드 참보로 3번을 더 맞춤 수 있다 버파3 잭키의 핵슬리이서와 같은 기술

-HPPP -₩ · G 편치 계열의 중단 공격 중, 중, 중 판정의 된치 공격 마지막 공격이 히트하면 다운

무예타이 계열의 니

-K + G LIXX 중. 하. 중. 상 국악 판정의 연속 공격



13-1P+G -> IK +P . G ++P+G

#P+G

자이언트 스윙

연속 잡기의 1단계로 이후 2기지 잡기로 파생된다 연속 잡기 2단계 중 첫 번째, 상대의 목을 잡고 땅에 두 번 내리짝는다 연속 잠기 2단계 중 두 번째, 상대를 공중으로 던진 후 하강하는

SCHOOL MISSELL



상대의 엉덩이를 무릎으로…







여전히 건재한 기타리스트, 아직 신기술이 별로 발견이 안되었지만. 기타를 사용한 기술이 다양해졌다 기타 사용 기술들은 대부분 가드 크러시를 유발하고 리치도 길고 하

대정프 하감 중 기타로 상대를 내리 찍은 후 울려친다. 첫 번째가 히트하면 두 번째는 연속기로 들어간다

유리지고





-K + G

정프중)(P

전작 성이의 파워 없판

IP . K 기타로 내리 찍는다. 기드 크러시 기술 기타를 옆으로 휘둘러 상대를 친다. 히트시

측면으로 날이감 희전개 킥공격 버파3 라우의 호롱전신각과 비수



잡게

+P · G

상대의 목을 감아 쾅 끝까지 던진다.



등에 인형을 짊어진 2의 신 캐릭터인 에미 기술 중에 가장 독특한 것이 높기이다 이 기술 은 누운 채로 이동과 공격을 가능하여 상단과 중 단기술을 흘리는데다가 누운 상태에서만 가능한 책

수기술이 다수 존재한다 (→ 짧게 입력 ⇒ 길게 입력)

PPPK YP. \*P.K **→** 

1KKK -PP

AP+K ==P

K+G PP+K+GPP

11(油2)字) PP(音71字) K타격시 P+G(岩기후) 당연히 존재하는가

띄우가공격 어퍼 첫과 비슷하지만 손이 아닌 머리다 인형의 머리에서 광구를 만들어 낸다. 발생이 느린게 단점 앞으로 짧게 점프하면서 발로 두 번 찬다. ▶P로 추가타 가능 중단에서 시작되는 전진형 연속차가 발생이 빠르다 편치기술 이후에 P + K + G-I >> P로 연감이 가능하다 불구나무서가하면서 두발로 차는 기술 역우기 가술이다 팔음 돌리다가 주먹으로 치는 기술 가드 앤 어택은 안 당하지만 발생이 매우 느리다

상대를 발로 찬 후 뒤로 넘어가는 기술 추가타로는 ♣K가 적당 ▶P 후의 엄청난 딜레이를 해소할 수 있는 기술 PP는 상대방의 발음 손으로 목목 친다

등의 인형처럼 생긴 부스터로 날아오른 후 상대방을 향해 각을 먹이는 기술

놀기 이 상태에서 이동과 공격은 가능하지만 방어는 불가능하다 누운 자세에서 뛰어 오르듯이 일어난다. 공격환정은 없다. 일어나며 어퍼 것을 날린 후 두손으로 찍론다

발로 차고 잡아서 넘어뜨리는 기술 누운 후의 주력기술이다 상대의 중심을 무나뜨리고 손으로 연타하면서 공중으로 올라가는 기술

IP+G P+G

₩P연타

+< 1×+6.0 チンナスキャ · G

+ K + G(공중근접)

에이판 스크큐파일드라이버 스플래쉬 마운틴처럼 늘어올리다가 뒤로 놓는(\*)가슴 ↓KK로 추가 타가 가능하다 공중케치잡기다

상대의 손용 잠고 넘어뜨리는 기술



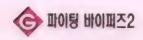


상대를 돌려서 던지는 가슴

역했다면 제품의 P·K·G



늘게 용단공계도 무용!



2에서는 이전히 발기술에 대한 의존도가 높은 편이지만 새로 생긴 손기술인 \$P ₽\$ ★ ★P은 근접전의 주무기로 사용해도 손색

이 없을 만큼 고성능이다. ++P KK P + K + G KK는 압력도 쉽고 심리전도 가능해 토키오의 새로운 주력가슴이 될 것이다.

KKK 새로운 모션의 발연속기 대이지는 큰 편이다 HKKK 연속기이지만 두 번째에서 엄추면 뒤 돈상태가 되므로 뒤돌면서 하단기술로 연결할 수도 있다

뒤돌아 차기를 한 후 다시 한번 차는 기술 ←K + G에서 임추면 역시 위 돈 상태가 된다.

✓ pp 어퍼 것 모션의 편차를 날린 후 째르기를 넣는 기술. 두방 모두 중단이다 하단후리기 후 연속차기중 하단기술이 들어간다 IK+GK IK

IPPI>+P 하단에서 시작되는 연속찌르기 → PKK P+ 마지막의 KK를 하단으로 넣을 수 있고 ++PKK에서 멈출

K . GKK 수도 있는 등 심리전도 가능한 기술 KIK 상대가 배후에 있을 때만 가능한 가술

잔기

HK . GK

++P + G 버파3에 나오는 카게의 영하와 같은 기술 P+G 전작에 있던 기술 잡이서 반대로 넘긴다





OT AND 마무리는 용받이

KK, 막이도 부당이 전이 있다

파워넘치는 단타위주의 천법을 사용해야 할 것이다. 반을 사용하던 유저들이 가장 섭섭할만한 것은 기본잡기 후 비로 뒤에서

골반께기를 하던 잡기콤보기 시라졌다는 것. 신기술중 마보충고와 대전봉추가 생겨서 좀 더 아키라 같아졌다.



→ P. 중단공격으로 시작

옆으로 약간 회피했다가 팔꿈치로 치는 기술 -P+KP 원주먹으로 친후 오른손으로 스트레이트를 났라는 기술 연속기 →P · K 중단펀치 맞은 상대는 바람거린다 >P+K 아키라의 마보충고다 백우가 공격이며 공중의 상대에게 추가타로도 적당 K+G たははら草 P . K . GP 머리로 잃어친후 두손으로 올려친다 주익으로 내려쳐 상대를 쓰러뜨린다 P+K P+KG 캔슬 PP+K를 캔슬하여 수하봉추를 날리는 기술 맞은 상대는

공중에 뜨며 이때 🖫 P + K로 추가타도 가능하다

잡기

아키라의 대전봉추와 같은 잡기 P+G 장아서 넘긴다





P . K + G. 레프리의 스토막 그래서를 연상해 한다

새로 생긴 기술들이 많은 편이지 만 쓸모가 있다기보다는 보기에 멋나 진 기술이 대부분인데다가 게임자체 가 띄운 후의 공격이 힘들어져서 1에서의 '자옥의

강강춤 도 상당히 힘들어졌다

앞으로 한바쒸 구른 후 어퍼 것을 날린다 손났로 찍은 후 힘으로 치는 기술 들다 중단이다

레버중립 P 투손으로 하단을 공격한 후 점프하면서 중단을 공격한다 임으로 두번 친 후 어퍼 것을 날린다 생승 P 라이징 어써것을 할 듯하다가 미끄러져 늘어가 어쩌 것을 날린

1K . G HK . G IP + K + G

P+KP+K

TPK+G

하난을 다리로 후리는 기술 성머송트로 가드 엔 어택을 구시한다 뒤돌면서 엉덩이로 올려치는 기술 힘으로 두 번 친 후 상대의 머리 위로 넘어가 하단후리가를 한다

P + K P + K대신 → P + K → P + K도 가능하다

1-1P.G IP . G

건재한 고 후 해본 잘아서 뒤로 넘긴다



영양역로 전 UN 사은 경프를 वाव श्वाव **19 99** 



2171

1에서의 연속기는 거의가 상단이라 가드 엔 어택의 희생양이 되는 경우가 많았는데 2에서는 하단공격의 강화로 상단 연속기에

대한 의존도가 줄어들어 가드 앤 어택을 당하는 경우가 상당히 줄어들 것이다 ← ★ ★ + G는 발생시 상대의 상단공격을 흘리면서 들어가므로 근접전에서 사용할만하다

N P

P + K PP

→1 NPK - 17-K . G +K+GK+G

K+G-K+G K+GP+K+G 

G를 누르고 있다가 마지막 압력시 G를 때면서 압력해야 나가는 기술 스케이트보드 위에서 아레로 후려친다

중단펀치연타 가술 PP대신 '노우를 입력할 수도 있다 스케이드보드를 옆으로 휘둘러 치는 기술 승봉권을 날린 후 킥으로 추기타를 넣는 기술

브레이크댄스처럼 바닥에 등을 대고 회전하는 기술 하단공격이다 몸을 앞으로 회전시켜 방뒤꿈치로 친 후 위의 기술이 나간다

하단공격 후 점프하면서 나 킥을 하는 기술 하단 리 후 넘어지는 상대에게 뇌용비상각을 날린다

벽음 등지고 있을 때에만 가능한 기술 벽을 밟고 뛰어오른 후 내려 오면서 스케이트보드로 내리친다 공격용이라기보다는 말중용 기술

잡기

IP . G 전작의 기술로 상대의 다리 일으로 들어가 배후를 잡는다 # P . G



✔ K · G로 상대의 다리를 경우





P · K · G. 4921 3491 뇌종박상기! 944



← ✔ 1 > → K · G. 직접 보면 더욱

그레이스는 둘러불레이드를 이용한 목직한 연속 가를 자랑한다 특히 전작부터 지니고있던 제트스핌 은 그 위력이 건재한 데다가 이 기술증 파생되는 중

단계의 기술이 새로 생겨서 막기가 아주 까다로워졌다

TIKK

TK\*K K . GK . G →-K • G

1K+GK+GKK

G를 누른 상태에서 입력해야 하는 기술 때미지가 큰 편이다. 불레이드 슬래쉬후 섬어슬트 추가타가 나간다 연속기 중단으로 시작되는 방 연속기 상대의 측면으로 회피하듯 스쳐지나가서 하단공격을 하는 기술

제트스핀 1히트후 중단기로 연결이 되는 기술 가드당한 후 심리선으로도 가능

잡기

←#P + G &P.G #P+G 쌀을 꺾은 후 발로 차버리는 멋진 잡기 위로 넘어지면서 상대를 던져 버린다 팔을 꺾어서 던져버린다

JK . G. MEARINA



# 전뇌전기 버척 온

배철 온 11기종이 드디어 발표되었다. 나머지 한기종은 여전히 알 수 없지만 이로써 오빠토리오 랭그램의 전모가 밝혀졌다. 또한 배철 온의 고수가 되기 위한 퍼펙트 가이드를 소개한다.

▶제작시: 세기 ▶정 르: 격투액션 ▶병매일: 미정



# 바칠 온 공격방법 완전 마스터!!

오라토리오 탱그램의 공격 조작은 세류게 추가된 요소와 변경점이 많은 것이 투정이다. 중에서도 내 쉬 중 앉아 공식과 공중에서의 내 쉬 공격 등 모두 전술에 크게 관계 있는 것이다.

# 레버 예설

게임 중의 조작은 전작과 동알하게 해 버 2개와 2종류의 버튼으로 한다 트리거 외 역할은 특별히 전작과 다른 점은 없다. 또 하나 버튼은 터보 버튼으로 전작보다 용도가 않아졌다. 아들 버튼을 레버조작 과 조합하여 다양한 액션이 가능해졌다.

# 없이 궁극

양레버를 안쪽으로 쓰러뜨려 트리거를 당기면 낮은 자세에서 쏘는 앉아 공격이 된다 전삭에서 사용한 서서 공격에서의 연속사용도 가능하다 또 황이동 중에서 제 빨리 앉아 공격도 전착과 동일하게 사용할 수 있을 것 같다

이동 없어 공격이

기카이디



오른쪽 무기인 없어 공기은 무로 대공 공기으로 사용되었다 이번 작품에서는 열명 가게만 센터 위존에서도 प्रभाव क्षेत्र सम्भ

「오라토리오 탱그램」에서는 대 쉬 중에 앉아 샷의 조작을 하면 신요소인 슬라이딩 샷이라는 글 격이 가능하다. 통상과는 달리 대쉬 공격을 할 수 있는 것이 특 징이다



대쉬 중에서도 없어 것이 기능하다

지난 AOU쇼에서 완성도 89 4% 버전으로 등장한 '전뇌전기 버칠 온 오라 트리오 탱그램, 쇼에서는 전 12기종 중 11기종만 불 수 있었다.

전체적인 인상을 전작과 비교하면 대쉬 공격 대쉬 캔슬 등의 경직이 전 케리터를 통해 적어졌다는 점과 사점의 미묘한 변화에 의해 공중의 적을 확 인하기 쉬어졌다는 점 등 대폭으로 플레이하기 쉽게 설심되어 있다

# ' 범용성능 요준기체 - 태무진

전착부터 가게 어떻도 약유적 않고 책상된 가세인 연료 기본적인 무기 등에 가다면 변경점은 없다. 어전에 지된 상당은 높으며 기동성, 공기력 등적 능력이 높고 앱 소드의 계품성, 공기적 등적 능력이 없는 해정도 제공되어 있다. 변경점이라고 한다면 본의 명상이 약간 작게 되어 있다는 생도.

# युक्तम्यक्षं भग युक्तकुरुगात् - अन्तर्

작아지의 학교는 학교 학에는 안상을 구지한 기본적인 무장학에는 안식을 동일이다. 새로운 공격 터보 것은 작아기를 명당위로 발시한다. 라아게 자체되는 대다시기 없는 것 결자인 작이 그 사이에 있으면 라이지기 사격상 때까지 행용이는 것이 불가당이다. 다음이 작이 그 라아카에 맛으면 레이플날이 되어 다리 그 장에게 라마지를 소운에 공격하는 때 무대한 전력을 구시할 수 있다.

# 다목적 화력장비 만지다네 - 그리스 북

우리는 라이트 웨본에 면서 가능한 그래네이드 관치, 레포트 웨본에 작산성없는 만든데 용. 그러고 센터 웨본에는 4명 동시 방사의 유도 대사일과 귀분적으로는 행고들과 동영한 우리가 함세되어 있는 것 과다. 산시스템인 터넷 것은 우리에는 보다 공격한 대형 마사업의 레라에는 발견포길은 곳이 들어

# 호텔의 기회하기의 -이번도 및 스토웨이터

오려트리오 행고생의 환전한 산 작하다가 어떻는 더 스트라이카이다. 스트라이카는 환경 이에게 그러나이트 환자를 장되어 되는 등 등에게 다리 하지만 되었다. 그리는 다양없지도, 무기는 라이트 행동에 따나 본지, 리프트에 본, 선택에는 그래나이는 관계가 장바닥이 있다.

# 호역투 다음기에 - 아랍도 더 내용함

이번 이용도는 '부제'가 '스토라이'에 '제용하' 2종하'가 있다. 때용하는 전작 이용도의 '북송이라고 생각에도 등을 가이다. 무개는 라이트 웨문에 서보다신간, '레프트 웨문에 그래네이드 디스자지, 센터 웨폰은 2점공기용 곤방이 상비되어 있다.

# 대쉬 공격

대쉬 중에 트리거를 당기면 대쉬 공격이 되며 상대를 자동적으로 포착 하게 되어 있다. 또 대쉬 한 방향에 따라 공격 형 태 등이 변화한다. 그러 나 대쉬 공격 뒤에는 기 세의 경작이 있어 저격되 는 결정도 있다.



생대를 놓친 경우 대위 공격으로 포식이는 것도 기능이다

# उन् प्रभामन सर्वेद्र गर्निक

점프 후의 선택기로서 공격 외에 공중 대쉬가 추가되었다. 그 공중 대쉬 중에서도 공격이 가능하게 되 어 있다



조작병법은 용중대위를 0 90 EATE 8 46 SICI

# 캠프링크

점프 중에 트리거를 당기 면 상대의 머리 위부터 공격 을 한다. 공중성능이 높은 기체일수록 공격효과는 높은 것 같다. 그러나 하강 중이 나 하지 시에 허점이 있어 저격당할 위험성도 있다 물 른 공중성능이 높은 기세일 수록 그 리스크는 적다



캠프공기에는 리스크게 있게 때문에 사용이기가 어렵다

# 생 대위중 근접 공격

전강 대쉬를 할 때에 터보 버튼은 누 르여 오른쪽 트리거를 당기면 근접 공격 이 가능하다. 오라트리오 탱그램에서 추 기됨 신요소로 전방 대쉬로 타이밍을 맞 춘 후에 재빨리 근접공격을 구시하여 전 라적으로 이용하자



선생 대성부터 공기 선택기는 대성공격과 대쉬근점공격 토객적이다



터보 비문을 누르지 않고 오른쪽 트리크를 당개면 통상 전병 대쉬 샀어 밤시된다.



터보 비문을 누운 상태에서 레비를 뒤로 당기고 오른쪽 트리기를 당기한 근접공기의 단다

# 교주에서도 터보 사이 가능

점프 중에 터보 샷의 조작을 하면 공 중에서도 위력적인 터보 상이 사용 가능



캠프 공격계 हिल्ला 시에 무병비 अधार 기능이민준 HEPSH 이콥디

# 터보 샤

산묘조 중 하나로 통상보다 강력한 공 격을 한다. 버철 로이드의 정지상태가 조 건으로 좌우 터보 버튼 중 아무거나 한 개 를 누르고 동시에 트리거 중 아무거나 당 기면 터보 샷이 된다. 또 죄우 레버에 있 는 터보 버른 중 어느 것을 함께 누르는 가에 따라 터버 샷의 특성이 다르다



테무진의 터보 삿

# 고기동의 기반기체 - 사이머

바이펙2의 동영한 분위국를 느낄 수 있으며 비이리2 독특의 기비운 음작임은 변함이 없다. 기장 눈에 되는 점은 다양한 우기의 곳이다. 유선 정프 대이에서 병사할 수 있는 4~6WAY로 분열하는 호망 대시암 등은 그 제도를 보는 것만으로도 어림답다.

# 나에서 다기능형 시작기에 - 발 발도스

방 방도스는 그 음작암이 광장이 교목질만 인상을 주는 '내에'이다. '기본인 산 분즈부터 승리 포즈'에서 맛있는 깃제는 약간 동말약한 옷음을 준다. 정비 작세는 전작 발박스 박후에 용시하고 기계에 비교하면 각이트 웨프의 경 작이지는 대명학학없으며 보다 빨리 밤사되며 래프트 웨본 F막인은 3종류의 다른 단체를 발시한다. 센터 위표인 앤드 박은 변화가 크고 정프, 대신, 없게 모두 상징이 다른 공기의 된다.

# 고기동식 가게가네 - 메이엔 더 나이트

전적에 비에 보다 인간에 가격은 불통으로 전약해 이론 짝이 인터 나이트, 원순에 강 오른손에는 생각을 표현 장비로 것과 있다. 게게서 구시되는 근접광계은 광장이 리자가 많다. 높은 가동력을 심해 대쉬 근접도 충분히 노함 수 있다.

짜이 안의 독화 가구 시스템 '약이의 모드'는 이번에도 견제한다. 일정 대미자 축적으로 방등에 계세 색이 황금색으로 변화이다 공계적이 입되어 입부의 공개 배리에이션이 변약하는 경도 변식으로는 동일이다

# गेर्यामान राजगान - नेजी मं

이번에 세용계 건장에 부엉된 VR1개 그 여름은 연결, 자항이의 기진 이성명 비접 로이트로 기동생은 비장 온에서는 표준적이다. 정프는 늘고 공중에서의 기둥은 공장이 부드려운 느낌이다 백장적인 것이 영혼무극로 기대한 일을 드레곤을 소매한다.

# 上午时一十十四一千三十一

의관에서도 알 수 있듯이 기통력은 낮지만 두러운 장면을 살은 속의 통력에를 개다할 수 있다. 격이트 웨본에는 크로관취국 상태되어 있다. 단 전작권은 한 편이나 인사책은 느껴지지 않는다. 레르트 웨본은 드림은 장비약과 있다. 도명은 창약필을 보수고 상대를 향해 되는 무기, 계약가 이트 후는 상대를 찍랄과 본쇄이듯이 서서이 대대자를 준 후 되돌이온다.

# SHIMMS - MICHS

세용계 추가된 스퀘시네프는 계존역 비접로이드되는 디소 다른 스타일로 역대적인 제영이 목장적이다. 주로 때쁜 프레임만으로 구성된 그 의관에서도 예상함 수 있듯이 정접치는 광장이 낮고 전작 바이피2 이야의 인상을 준다. 또 스펙드는 보행 사에는 중속 이어자만 터보 대쉬 사에는 계리는 절지만 타기중에 각추되지 않는다.



장한다. 그 이름도 하야 흐르고 있는 진정한 검사이다.









그리고 단숨에 빠이버린다









SAE VERNE O전부터는 보여 명도 많다. 소설의 듣는데도 작반에지는 것은 외압적?

변형 캐릭터의 일격을 보여주마!!

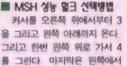
마벨 시리즈라고 하면 당연 숨겨진 캐릭터가 존재한다. CPU전에서 난압해 들어오는 캐릭터가 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있다. 지난 호의 집중 공략에 이어 이번 요에는 숨겨진 '배탁터와 그 사용방법을 소개한다.

▶제작사: 캠픔 > 발해임: 발해중 ▶장 글: 격투액션



MSH 성능의 월크는 배리어볼이 들어가기 쉬 운 반면 폭발적인 공격력 이 없어졌다 그리고 슈 퍼 아머가 없어진 대신

세인 콤보가 장기인 힘크로 바뀌었다 지상 체인도 여유로워졌으며 상대방을 띄우고 배리어불을 노리는 것도 추천 할 만하다

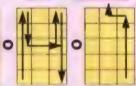




FINE

OFF

特领口



CH OUT

없이겠다나

MICHE 대표나의 **박리디** 

이것으로 짜위



# 목엔의 허로인적 존재인 등이 등 장한다. 좋은 장풍계를 구사하거나 에이리얼 콤보도 가능하다. 또한 웬 일인지 몸이 거대화되기도 한다

# ■ 를 선택방법

유 위로 가지고 긴다

최초는 오른쪽 위의 장기에프에 서 5를 그린다. 그리고 계단처럼 위로 가지고 간 후 목엔의 오른쪽 으로 커서를 가지고 가면 OK.



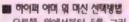


# 하이펠 아마 위 맨신

GLASHIOF/SUPER/HERDES

하이퍼 아머를 표준 장비 한 위 머신. 그 때문에 걷는 스피드가 격감됐다. 그리고 최대 특징이기도 한 비행이 불기능해졌지만 그 대신 방

어력이 상당히 높이졌다. 필삼기도 일부 리뉴얼되어 않아 대꾸가 범으로 되어 있 거나 会더 캔슬이 미사일로 되어 있으며

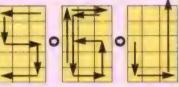


오른쪽 위에서부터 5를 그리 고 원래 장소로 되돌아가서 6을 그린다. 그리고 마지막은 왼쪽 에서 장기에프의 위쪽으로 가지 고 간다



MARIA DAME. SOFE 비뀌었다

프로토케논이 밤이 아니라 미사일 연사 로 되어 있다 게다가 비행, 공중 대쉬, 리웹서브라스트가 없다





# 모리건

장풍계에 사정거리가 있 고 공중 쉐도우 브레이드도 없어졌으며 슈퍼 콤보도 노 일 모리건과 비교하면 사용 하기 어렵다. 하지만 결정

적으로 아무리 낮은 고도에서도 공중 대 쉬를 사용할 수 있는 능력을 갖고 있다 과거의 영 케리터 마그니트나 스톰과 비 슷한 움직임을 보여준다.

리라스풍 모리겐 선택방법 오른쪽 위에 커서를 가지고 가서 9를 그린다. 그대로 중앙 위로 기서 0을 그린 후 왼쪽에 서 위 머신 아레로…



격격스분 9439 스프랜디 앱 구요의 성장도 변경인다

**ASSINE** 이렇게 이레인자 **무보임도 인터진** पष्ट वया 생당이 쌓다



# 아이 스피드 배늄

숨겨진 캐릭터 중에서 제일 변화가 많은 하이 스 피드 배놈, 가장 큰 변화 는 체인콤보, 노덬 베놈이 P → K의 2연타였지만 하

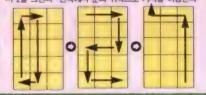
이퍼 배놓은 6버튼 체인으로 되어 있 다 노업 배늄과 달리 대쉬부터 작은 기술을 적중시키고 배리어볼 사동기인 서서 대편치로 연결하는 것이 가능하 다. 물론 통상 점프, 슈퍼 점프 중에서 도 6버른 체인으로 되어 있다 또한 하 이 스피드 배놈은 레버를 앞으로 1회 입력하는 것만으로(통상 케리터는 겉 면 위험하다



배농장이 없어지고 배농 크레쉬라는 불성격로 이 기술은 문자인터로 광기적수가 UP

# 하이스피드 배늄 선택병법

왼쪽 위에서부터 정중앙 열로 1를 그리고 오른쪽으로 가 서 2를 그린다 왼쪽에서 춘리 위쪽으로 커서를 이동한다



# 세가생리2 - 캠픽온쉽

드디어「세가빨리 2, DX 타입 (1인용)이 완성되었다. 계임 모드 선택방법부터 사이드 브레이크 사용방법까지 기본 조작법을 소개한다.

▶제작사: 세가 ▶별매일: 미경





# 1위가 되고 싶어!!!

「세가렐리2」에서 완주는 가능하 지만 1위는 도저하… 라고 하는 사 람이 많을 것이다. 이것은 전작과 동일하게 어느 스테이지에서 〇위까 지 순위에 오르지 못하면 최종적으 로 1위가 웹 수 없는 시스템으로 되 어 있기 때문이다. 그 순위는 우선 '사막'에서 11위, '산'에서 6위. '눈길'에서 4위이다. 그리고 최종의 '리베라' 에서 3대를 제치고 1위가 된다고 하는 호용으로 되어 있다.



이기서 2대를 세탁는 것이 가장 어렵다고 생각되는 눈값



이 리바리에서 4위로 스타는이는 것이 가장 이상의 또 어귀에서 3대통력스에서 않으면 1위기 및 수 없다



# 세기렐리2 **HOW TO DRIVING**

원 코인으로 엔딩을 보고자하는 사람이라면 이 부분에 주목하자.

# 선택방법

김 후 게임 모드를 선택하는 화 면이 된다 게임 모드는 전 4코스를 주파 해서 우승을 겨루는 '쳉피온 쉽'과 좋아하 는 코스를 규정 회수를 주희해서 최고의 속도 타임을 거부는 '프레티스 모드'가 있 다. 철저히 한 코스의 타임 단축을 겨무던 지 토탈 랭킹의 향상에 도전하는 가는 품 레이어 자



코스템 역우는 테엑는 관습이

ROLL

## mist. 선택방법

6대 등리 카에서 1대를 선택한다 미산 은 총 6대이지만 4WD, FF, MR로 나누어 3가지 타입이 있다. 토탈 주행성능을 따 지자연 4WD지만 FF도 MR도 그 나름대로 우수성을 갖고 있다. 실제로 드라이브해



서 자신에 맞는 머신음 선택하자

우선 이 대신을 **西西西西西** REFER

# 선택생범

AT와 MT를 선택할 수 있지만 역시 파워밴드를 유효하게 사용할 수 있 거나 시프트 다운에 의한 엔진 브레이크 를 이용할 수 있으므로 MT쪽이 유리하 다. 단 스피드 자체에 큰 차이는 없으므로

AT에서도 최선을 다하면 서투른 MT보다 도 빨리 달릴 수가 있다

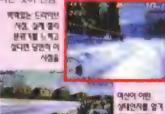


न्यवपड 매신용 ्येश्वं व TM MP 5924



# 선택방법

사람은 취향이 다양하므로 어느 쪽이 좋다고 말할 수는 없다. 드라이버 시점은 시계가 굉장히 좋은 반면 드리프트로 들 어가면 진행방향이 보이지 않는 것이 단 점 후방 시점은 코스에 대한 머신의 위치 관계는 인식하기 쉽지만 전방의 시계가 나쁜 것이 단점





원단 단 교내 경의 타이밍이 대묘한 작이가

# 사이드 브레이크 사용방법

사이드 브레이크는 헤어 핀 커브 등의 타이트 코너에서 강제적으로 테일 슬라이드를 유방하기 위해 사 용한다.



시약에는 연군대 약상 매약 된 책보기 살성되어 있다

# WRC: E'7

MPHRELE WRC JUS MOO **막임은 아니지만 등장하는 미신은 모두** WRC에서 필약하고 있는 것이다. 따라서 WRC의 대에서 약간 에비지식을 연급하지

원래 WRC라는 것은 '왕도 행리 생미인 설의 악이로 FIA국제자동자연맹이 인정이 는 세탁선수권대회에다. 포달리의 생생이 [1] 이라면 빨리의 경쟁이어많로 이 WRC리고 할 수 있다

레이스의 병식은 시력을 무대로 한 온 로 드 레이스의는 달리 SS(스펙살 스테이저)리 고 부르는 암생 구간 내에서 타임 이태어 때 인이 된다. WR케리 범리는 전용 테리 케메 는 드라이비 그리고 네비케이트하는 **곳이** 드러이버 두명이 탑승하기 드라이버는 오른 지 코 드라이비의 지시에 의존에 마신을 조 적에 간다. 현재 WRC에는 국내의 포함이 4개의 레이막기 상기에 그 실력을 계쁘다



공년은 토요티가 할약하고, 대존비사, 스비루, PR EPAT PAR PER





메막은 19점 전경

서울시 경남구 도곡동 J.M

이번에 소개할 곳은 교수촌으로 유명한 양재역 배가 존이다.

'어곳을 모른다면 아케이트 게임 의 집정한 매니어가 아니다'라고 말할 수 있을 정도로 대당한 곳으로 일단 처음에 이곳을 오게 되면 말끔한인테리어에 놓라게된다. 1 등의 대형 유리를 통해 들어오는 햇설은기존의 오락설에 대한 편전 (어두침청한 조명, 불친절한 얼마 바지 등)을 일순간에 얼매준다. 그 리고 많은 여성 케어터들이 얼마는 사실에 돌할 것이다(그것도 대전 제투 게임에).



메기 준 1오징역 내부

초기에 대전 격투 개입인 '버형 파이티,(이하버파) 매니어들의 팅배를 장소로 유명해지면서 여느릿 '웹권3」, '링 오보파이티즈,(이하 KOF), 사무관이 시리즈 등등 거의 모든 대전 격투 개입의 공석 팀배를 장소가

형배물을 할 정도의 교수물과 연재든지 만날 수 있다는 점이 강자를 찾 아 떠도는 교수물을 더욱 물러보았고 이에 매가 돈이 아케이드 개입계 의 핵상 장소로 거듭난 것이다.

「비교3」의 경우에는 세계 1, 2위를 모두 학국에서 세권함으로써 설계 로 증명이 되었고 다른 대전 계루 개입물도 다를 바 없다고 생각한다. 에전에 일본 잘지사의 기자물도 여울 내두르고 갔다는 전설이 있다. 배가 준이 어떻게 유명해진 것은 그냥 얻어진 결과가 아니다. 가장 큰 어유로 꿈을 수 있는 것은 매가 존 속의 개입문화의 때니어에 대한

목넓은 이 해이다.

처음 문을 열당시 약정 텔때들의 문화가 강국에서도 정착이 되어가 고 있었고 메가 존 축에서는 형태들을 하나의 문화로 받아들여 적극 지원을 해주었다. 그래서 형태들이 가장 활발하면 하여뮄과 나우누리의 개입기 등호회의 아케이드 개입 메니어물이 서서히 모이기 시작 안 것이고 「배파3」 전국 대회인 메가배를 3회, 철권 전국 대회 2회, KDF 대회 2회 등등 수차례의 대회가 각 정류의 등신 등호회의 유명 링의 주최로 열리면서 행배들의 중심지가 된 것이다.

선생이지요, 이웃시간 나다. '산보다비 요란심이 전한이' 보백인 명은 집절한 본이 시작으로 변두 복지 없네요. 본인 네그 기사를 목장이 성을 끊이 없는 디자들의 법사를 본지 조 그냥 집중 점점 점점사요. 유.

# 메가 존에 가면…

폐가 존은 양재에 1호점이 있 고 심사등의 취내하우스 될 건 너쪽에 2호점이 있다. 이 두 개 임센터는 약간생격이 다르다. 1호점은 메니어를 위한 곳으로 대전 액션과 매니어생 개입이 주로 있고 2호점은 일반인, 연 인물이 가기 알맞은 곳으로 쳐



메막은 2호점 건강

강 개업과 UFD 액체 (연형 볼게), 4연 등 시 클레이가 개능 안 데이트나 USA, 사망 의 슈팅 개인 더 아무 스 오브 더 데드(정말 여자가 더 돌아왔다) 등이 있고 개업 팩틱 때 상품을 판매였다. 여기서 파는 팩틱 때 상품과 UFD 액체 안



메기를 2인경의 내명

에 들어있는 캐릭해 생종들은 시중에서는 구함 수 없는 물건물로 정말 가지고 싶은 것이 많다. 그리고 MFD 캐워의 낮아도도 상당히 쉽게 센팅 되어 있으나 많이 돌아가지(우리집에도 많이 있어요.)

그리고 메가 준에 가게 되면 '개업점프의 소개를 보고 왔는데요. 정말 중네요' 라고 액에보자, 친절한 주인 아저씨가 용료수라도 하나 좋지도 모른다(목시),

안목차1: (02)3462- 1331

# 제주도 남책주군 대정은 선도1력 1326번째 변성학

안녕하세요? 저는 물 많고 공기 좋은 제주도에 서는 변성회입니다. 내가 자주 기는 오막실을 소개합니다.

유선 제가 사는 곳에는 오막실이 없습니다. 그때서 항상 옵니에 가 서 오막을 입니다. 옵네치고는 조금 큰 듯한 오막실어로! 불만이 있 다면 오막이 항상 늦게 나온다는 거죠. 예를 들면 KOF97 알죠? 그것이 10일깔등에 우리 동네 오막실에 나왔죠. 그래서 저는 42Km나 벌어진 시대에 가서 하기도 하지요. 왕복 차비 5000원 을 들이면서 합이죠.

우리 동네에서 약 차료 25분 거리에 있는 읍, 그리고 그 안의 오락십! 오락 조금하여면 고생을 조금 하죠. 차료 25분이라고 너무 가볍게 생각하지 마세요. 이유는 동은 마음이 다 그렇지만 버스가 약 40분에 T대 골로 오거든요. 그래서 아무리 빨리 오려고 해도 왕복시간은 특히 걸려요. 이렇게 부족한 점이 많지만 처는 유내 오락실이 너무 좋아요. 왜나고요? 주인이 너무너무 친절하지요. 미용실아에 이너라 좋아요. 왜나고요? 주인이 너무너무 친절하지요. 미용실아에게 다리는 수교가 없어요. 이번 때는 오래 주인이 4~500원을 없어주시죠(참고 우리 동네 오락실 모두 다 100원). 그리고 오락실 안에노래방 장치가 있어서 노래를 친구에게 또는 다른 사람에게 노래 솜씨를 뽐내거나 아니면 저 혼자 조용히 부를 수도 있죠. 노래 한국 당단은 200원 약주 싸지요. 그리고 주인 약주머니의 언제나 웃는 모습이 약주 보기가 좋아요.

주위에는 학원이 두 제가 있어서 공부하다가 쌓인 스트레스도 좋고 일에 있는 제미 송에도 눌러가고 조그만 용이기 때문에 대부분의 사람들이 거의 다 알아요. 그리고 신경 써주시고 잘 대해주시오. 가 곱 오락실에서 차비를 얻어서 가기도 하지요.

제주만의 때박인 불과 공기.

저는 한 4년 전에 수확여행을 서울 등지로 갔는데 습관대로 수도꼭 지를 열고 물을 먹었다가 위장 속이 따가 뒤를리더라구요. 서울 물 이 그렇게 심하게 오염된 좋은 몰랐어요. 덕분에 이를 동안 찬 안에 서 누워있기만 했지요.

제가 시는 제주도 옵네 오락살 이우적님께서도 한번 와보고 싶지 안오세요?

역시 우리 동네(옵네)오락실이 최고예요!!

이번 오막실은 이따 없을 거예요.

P.S. 제本도 친구를 사이기는 참 여의요. 클라도 처음 인사만 하면 다 알아서 친구가 되지요. 제한 친구하지 않으실때요?

-생의 유팅-

# 악 캠

'후의 동역 오락실이 최고하!' 코너에 많이신 분들'에는 셈은 참수 1,000점을 드립니다. 그리고 제미있는 사연과 오락실 사 진을 예쁘게 된어 보내주세요.

# 711 OI <u>E</u>

우리나라 게임의 총본산이라고 할 수 있는 '용신'. 과연 용산 게임십 직원들은 👋 얼마나 많은 게임 지식을 가지고 있는 것일까? 또 게임에 대하여 얼마나 많이 알아야 게임샵에 취직할 수 있을까? 의외로 일부 게임샵 직원 중에는 게임 문익한도 있다던데, 그럼 그 진위를 가리가 위해 용신으로 달려가 보자!

# 이남의 양색이트 문제

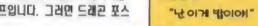
[3] [1] 뿌요뿌요의 뿌요를 그러주세요!

다. [2] 마라오의 현재 나이는 얼마 정도일까요?

[2] [8] 세가의 메인 캐릭터로 특하면 달리러고 하는 캐릭터의 이름은 무엇일까요?

문제 4 드래곤 퀘스트의 제작사는 에닉스, 드래곤 스피리츠의 제작사는 남코, 드레곤 나이트의 제작사는 엠프입니다. 그러면 드레곤 포스 의 제작사는 어디일까요?

문제 5 마지막 부탁! 가장 좋아하는 게임 캐릭터의 모습을 흉내내어 주세요!!



너는 메니어 : 누구나 매 나이라고 안정하는 수준. 외격 나면 '파동권'으로 친 구름 때려 주고 싶은 생각 이 든다. 그리고 아무도 없 올 때 '숭룡권'을 연습해 본다

케인 메니어의

4단계

매임 중독 : 계임 없어는 살 수 없는 단계, 오락실에

서 한참 게임을 하다가 친

구가 "너 밥 안먹어?"라고

물어 보면 태연히 한마디

를 던진다.

나는 메니어 : 남은 알아 주자 않지만 스스로 매니어 리고 여기는 수준. 제미있 는 게임이나 새로 산 게임 이 집에 있으면 하루종일 아무 일도 손에 잡히지 않 는다.

나는 왕조보 : 어직은 초 보적인 단계, 오락실에서 한 번 자고나면 그냥 슬금 나와서 다른 오락실로 가 그 계임을 손에 물집이 잡 히도록 열심히 연습해 본 적이 있다.



◆성명:<del>홍두</del>프

• 게임경력 : 8년





라 2 마리오는 14세

소닉

문제 4 세가









•상호:게임본부

•성명 : 송대진

• 게임경력: 14년

• 깨인적으로 가장 좋아하는 게임: 파이날 판빠지5



나는 준비다/



마리오는 27세 정도이닐까요?

소닉과 테일

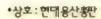
문제 4 세가











•성명: 김종수

•게임경력: 16년

• 개인적으로 가장

풍이하는 게임:

터킹으브파이터프 '97



2 수염도 있고 43세 정도라고 생각하는데요!

3 소닉

문제 4 세가



모자만 먼지면 테십나!





•상호:게임피아

•성명:한은실

• 게임경력: 18년

• 메인적으로 가장 좋아하는 게임:

트랩곤퀘스트 시리즈



내가 누군지 맛취





2 34M 소닉

문제 4 세가



레이 우송이나고



•상호:게임 '메릭터

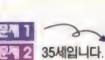
•성명:박태용

• 게임경력: 5년

• 개인적으로 가장 좋아아는 게임:

파이널 판타지5

얼마나오다!



문제 4 글세요.

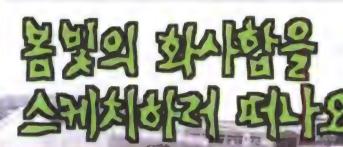
잘 모르겠는데요





게임을 사랑하는 사람이 있는 곳이면 어디든 갑니다! 이번에 신설된 '구구리가 간다'. 재미 있으셨습니까? 다음달은 과연 어디로 출동하게 될지... 기대해 주시기 바랍니다.





ALAND THE SIC OF STREET SALE OF 보고도 불인데, 온 천지에 를립과 상품, 전다대, 관지 등 통품 이 사랑사랑 अधिवारी रुक्ति अनेका अनेकार क्रिकेट स्था वारीन स्थापक धिर्धिया 몸의 근지문장에서 더 이상은 홋라겠어요. 지 떠나나다.



실내 테마파크인 문

데월드는 계절에 관계없이 몸을 유 저하고 있는 공원으로 언제 방문하여도 따스한 봄 분위 기쁨 느낄 수가 있어 참 좋다 공원내에는 이미 봄 분위기를 느낄 수 있는 꽃들이 식재되어 있 어 어느 곳보다도 이 른 봄의 항기가 문 씬! 물씬! 더군다나

가족 연인이 함께 증강 수 있는 '영란 한마 당'과 '즐거운 노래 여행' 행사까지 이 행사는 우리들이 직접 무대에 올라 개성 있는 나만의 진가를 보여 출 수 있는 기 회가 될 것 같은데… 자 눈치보지 말 구, 망가져도 좋다 용기를 가지고 무대

위을 향하여 돌진!!

어져 있는 신비의 호수공원이지

거리에 대형 탑승시설물 등이 갖추

롯데일드 어드벤처, 때지미의팬

세계 각국의 거리를 주제로 하여 꾸며진

어드벤처에는 신맛드의 모험에서 부

터 풍선비행까지 다양한 탑

승시설과 관람시설이 있는 세계 최대의 심내 주제공원

> 그리고 석촌호수 한가 운데 조성된 인공성 매

직이일랜드는 마법의

성을 충심으로 프랑

스 거리, 영국거리

한국거리 등 5개의 세계

등에 소신건을 환영하니다 독임 영국거리, 프랑스 네덜란드거리 등

RSIO

롯데 얼두 나, 5일의 끝내주 는행사, 골곱기이드

메일 오무 6시 30분 이드벤계 기는스테이지 게 기고면의 사회로 도전! 병난 기양전 MF 스트레스 예소 소리 자리가 등 개 중 계임과 단상대의로 진행

메일 오후 8시 기들스테이지 상 기옥과 연인과 함께 즐기는 노래대학? 노래계임?

매주 토요일 오후 6시 30분 기는스테이지

※ 신세대 신인 기수들의 함기 찬 콘서트 무대

4월 19일(일) 오후 8시 기는 스테이지 ※ 이수일과 심순에의 에뜻한 사랑을 변시의 구수이고 제치있는 입담으로 들어가는 무성영약

# 5월 맹사

일으로 앞으로, 5월 5일 오후 4시 115 VEION 공 이란이 날을 축하 특집 이원트

5월 5일 오후 1시 유락기 공원 소 즉석에서 얼굴에 예쁜 그림을 그리주고 시간말했다다.

5월 3일 (일) ※ 절약생활을 주제로 초등학교

> 5월 8월 오무 6시 30분 ※ 부모님과 함께 계임을!

어린에들의 시생대의

매주 일요일, 오후 6시 30분 중 별난 모기 강인대의

5월 10일, 오후 6시 30분 ※ 기족시랑을 위한 연기 라이브 기수 의 메니 콘서트

# ■ 롯데 엏드 NEWS



# 조대형 물플레잉 계임 시설 "플레오파트리"

고대 이집트 왕국의 점쾌 "클레오파트 라". "클레오파트라"는 이용객이 고대 이집트의 신전과 피라미드로 꾸며진 신 비한 5개의 방을 차례로 통과하면서 홍 미있는 용플레잉게임을 즐기는 시설물 이다.(어드벤처 1층 1회 이용료 2.000 %

# 신중 탑승물 "정글탐험 보트"

인도의 정글속으로 6인승 원형보트를 타고 보물을 찾아떠나는 급류되기 모임탑승물, 건 드이이'를 찾아 모임 여행을 떠나 보자,

# 후레쉬맨 대축제

대학생물에게 좋은 소식이 날아왔다. 그건 바로 후레쉬맨 대축제, 대학생이라는 이유하나만으로 절반값에 환상의 세계로 초대한다. 50%할인!!할인!!(자유이용권 22,000 :11,000, 야간자유이용권 14,000 :7,000)

■ 이렇게 기면돼! 지하철: 2,8호선 정실역 하차





# ■ 새본 속을 확기되며!

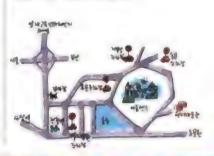
1500여평 규모의 '동화의 꽃나라' 에는 통립동산을 꾸며서 아기자기한 버섯 집과 난장이, 귀여운 유럽의 집, 요정의 마음과 함께 환상의 세계를 연충하고 있다. '동화의 꽃나라' 클래식카를 타고 봄의 항가에 취해 동화

속의 세계를 도 는 그 기분은 어 떤 말로도 표현함 수가 없어. 그러 니까~~ 몽으로 작점 느껴봐



# 대중 교통을 비용하시다!

지하철 4호선 과천선을 이용 대공원 서울랜드 역에서 하차해 코끼리 열차나 킹콩버스를 이용하면 짱!썅!썅!





에버룬



지장 시장 사장의 고백 명에 순경 기자 친한 짝꿍이랑 어딘가 가고 싶

다. 남자 친구에게 사랑을 고백하고 싶다. 가족과 따뜻한 정을 나누고 싶다'라 고 생각하고 있다면 주저하지 말고 당장 뛰쳐 나오라



에버랜드 가는 길은 우선 서울시내에 서는 500 1번이 있는 곳을 수소문하여 그걸 타면 되고, 신촌이나 강변 등에서 서를 또는 관광사에서 운영하는 버스가 자주 있으니 뿅롱~~ 람랄~~ 소풍가 는 느낌으로 떠나보자



수원역에서는 66번 660번을 이용. 은 동성관광 버스도 있다



# ■ 화사하고 사랑스런 볼 축제

# 목집 공개방송

- # 4/12/MBC 9/3/4/9
- 인계기수 조정 특징 공개방송
- 왕 4/26/BBS-FMTR 목접소- 트롯트 방리트 댄스키수들이 충효등

## BOTH

- 응 4/17 / '무장기념일 행사: '작장 22주년 기 병 확진소, 당일 생일자에게 통립적본 중 1 경, 예쁜 얼굴 만들기
- 용 5/5 어린이날 명사: 어린이날 특징소 특 집 백력이도 공장의장대 의장등적 사람

## さみ 報外

- \* 내일본드 포크낸스: 3월28일 ~5월 5일
- 풍지무대
- 손님과 함께 네달린드 만속음음!
- 중 스포츠 댄스: 5월1일 이외무대
- 루마니아 단시 5생이 출언하여 환상적인 스포츠단시 공연
- 해 하위에워보EST: 3월28일 ~5월 5일
   대주(일) 월 유리되면 광장
- III ENTRY
- (일) 유목파인 광장
- 중소대의 2002월드컵 수골인 등 다양한 이벤트 대한 ● ○

# 방소식을 끊은 회신플립의장 서울랜드

# ■ 봄의 즐거움을 느껴봐!

# AD INE DOBA-BA

1719-1

- 4월 5일~5월 15일
- 의 오무 4시

# WATERIAN BUILDING

- 4월 5일 오후 5시 이후
- ※ IMF 영향으로 얼굴어 많이 굳어버린 우리 들에게 미소를 되찾아 주기 위한 조그막한 선물을 준비한다나에, 그게 뭐나만~~~5 시 이후 퇴장하는 사람중 산작은 3,000 명에게 에쁜 물립꽃이 담긴 의분을 준데, 공판대 목숨길고 받아아지.

# THE RES

- 4월 5일~5월 15일 오루 4시
- 775
- 4월5일~5월 15일 ■ 오후 4시 30분
- 4월 25일 ~5월 15일)

# WINDOWS WINDOWS

- 행임-오무2시4시 주말,공휴일
- 오후2시 6시 역요일은 영!
- 제 세계의 공장 분수무대
- 생 증과 용역으로 정시 현실을 얻으면서 다시 사직할 수 있다는 약명과 활력을 주는 공 연 우리 꼭 구강하자 용~~나 요즘 많이 함들하던

# LAE I

- 열요일 오후 3시
- 서울랜드 전자역

# THEOLOGICAL STATES OF THE STAT

# · 有用 共產黨 制造 电中容性

- 4월 5일, 오후 1억 30분
- ₩ 서울랜드 삼천리 대극장
- 나는 어행이 다행어와 같은 날 태어났어요? 어텐트에는 어행이 다행어와 생성이 같은 첫 등학생에 한테, 무료로 사용된트에서 함기를 잘 수 있다. 그러나 꼭! 주민등록등본을 가지 고 와이만 가능.

## 17 6 42

4월부터 조등학교 어린어를 대상으로 매주 업요 업 공유업 예산전을 가자 5월 5일 삼한리 대극장 에서 서울랜드 공주를 산템한다. 공주가 될 수 있 는 자기은 얼굴만 이쁘다고 되는 곳에 아니고 말 습시 장마자랑이 뛰어야 한다. 자기의 빠를 꼭 될지에서 매한기와에 공주방에서 벗어나 전자 공 주로 변산에 보자

- SBS-FM 이지본의 영소트리트:4월 12일
- KBS-FM 이주노의 FM인기 기요:4월 19일
- BBS-FM 식기턴실임 관계용승: 5월 3일

# 대구네도, 봄이 왔

컵! 무섭고 왕! 재미있는 환상의 나라로 우리 봄맞이 한번 떠나보자 짜릿한 스렐!

신나는 합성! 보는 것 마다 재미있고 신 나는 것들로 가득 차 있다는데 난 아직도…… 자 연과 놀이와의 판심하면 조화! 모 엄과 스뢰용 나도 즐

험과 스립을 나도 중 기고 싶어라 하지만 날이날

인 만큼 통립 200만 송이와 함께 풍성하고 다채로운 축제로 자첫 정신이 나가버리면 시간가는 줄 모르고 나~~~이중에는 끌려 나가는 불상사까지 생길 수도 있으니 너도 나도 사람 조심[결조심]

# ■ 숙박되었가 어디었나?



# ■ 쨩! 멋싔는 공연좋…

축제의 나라는 호방타워 랜드

- (1일 1의) 🔏 🐠
- 변경설 「Arrong」: 중영광장(기업 2억)
   여름한 여글로바락소: 대공한장(광업:2 및 주말:3억)
- 응 병병이의 뮤지컬 여행: 대공연장(기업2회)

# 100

- 등명 오리온스에 제가리 능구대회 : 탁입 광장(매주 업요임) - 중 대 대학부(임반)국 구성하여 튜너
- 양트 경기병식, 매워당 경선대의 계기
- 정보면이 '엄청 개념스 대회: 영택은 무대 (매주 토 오루6시~9시)
- 해소리 크게 자르게 중선된 크게 될게 등 다양한 게네스 프로그램으로 구성한 괴계 성이 프로그램
- 문 경비스 레스타함: 영타운 무대(매주 토 역 오후5시~7시)

# NEW

- 98 살이었는 비닷속 대 통험전: 4월 7 일(학)~6월 14일(일)
- 우양덕위렌드 2층 특별전시관
- 전시기간중 예상물고기 중성행시와 식

인역소, 상역소 등 디제 로운 명사 대편

# 到这 은모도!

# 

# 1명 닌텐도 64 1대 6 9





3등 2명 듀얼 쇼크 1개 4등 5명 품스 CD 1개

5등 20명 PC개임 1개







키즈 챔프싱



7등 10명 챙프점수 500점

- 1 SNK의 대표적인 액션 게임인 '메탈 슬리 그」가 전작에 이어 화려한 모습으로 컴백을 했습니다. 이번 '메탈 슬러그2」는 총 6개의 스테이지로 구성되어 있는데, 마지막 스테 이자는 유명한 어떤 영화와 닮은 장면들이 많이 등장합니다. 과연 어떤 영화일까요?
- ① 인디펜던스 데이
- ② 다이하드
- ③ 러용
- ④ 영구와 땡칠이
- 2 본격적인 품리곤 30격투게임 '파이팅 우 슈,를 만든 코나미가 지난 2월에 있었던 AOU 쇼에서 새로운 격투게임을 내놓았습니 다. 가까운 미래에 있을 법한, 사람들의 목 승 건 사투를 보여주는 TV프로그램의 제목 이기도 환 이 게임은 무엇일까요?
- ① 스트리트 파이터 EX2
- ② 언더 그라운드
- 배를 트라이스트
- 4 파이팅 바이퍼즈?
- 3. 허드슨의 대표작인 「봄바옌」이 N64로 다 시 부활합니다. 이미 발매된 '폭 봄비맨,보
- 다 액션성이 강화된 새로운 불버맨의 티이 좋은 '볼바앤 하어로」. 그렇다면 이 게임의 부제는 무엇일까요?
- ① 미리안 왕녀를 구출하라

- ② 위기일발! 봄버맨
- ③ 파이팅 커맨더
- (4) 시간의 오카리나
- 4 성룡의 8검시의 함을 이어받은 8인의 군 주름이 펼치는 현대관 삼국자인 「드래곤 포 스2,가 4월 2일 그 모습을 드러냅니다. 신 이 떠난 대륙 레젠드라를 무대로 전계되는 이 게임에 등장하는 8인의 군주와 국가가 잘못 짝지어진 것은 다음 중 어느 것입니까?
- ① 아덜바하-트리스탄
- 2 바츠-팬더리아 왕국
- 3) 강가스-하이렌더 왕국
- (4) 레나 문 팔레스 왕국
- 5 고양이족과 강아자족만 존재하는 환상의 세계를 무대로 일어나는 모험을 그리고 있 는 3D 플라곤 액션 어드벤처 게임이 「반다 이 에서 제작됩니다. 주인공인 경찰 왓플과 세상을 어지럽히는 흑묘단과의 대결이 불만 한 이 게임의 이름은 무엇일까요?
- I) 에탈기어 솔리드
- 2) 테일 콘체르토
- (3) 쉐도우 타워
- ⑤ 스타오션 : 더 세컨드 스토리
- 6. '킴스필드」의 후속작이라고 볼 수 있는 3D 던전형 RPG 게임 '쉐도우 타워,가 제작

- 되고 있습니다. 특이한 게임 시스템, 1000 게가 넘는 아이템과 마음이 등장하는 이 계 임은 「이어드 코어」를 제작했던 비로 그 제 작사에서 만든다는데, 이 제작사는 어디일 까요?
- ① 에닉스
- ② 프롬 소프트웨어
- (3) **코에이**
- (4) 스퀘어
- 7. 새로운 아케이트 게임인 「에어기이츠,가 발매되었습니다. 캐릭터는 「칠권」과 「소율엣 지,의 영향을, 캐릭터의 움직임이나 게임 시 스템은 「토발 NO.1」을 계승한 듯한 이 게임 은 세 곳의 제작사가 공통으로 제작했다고 합니다. 제작에 참여한 제작사는 드림팩트 리와 남코 그리고 어디일까요?
- ① 백인소프트
- ② 닌텐도
- ③ 스퀘어
- (4) ADI
- 8. 다음 중 실황 파워들 프로 야구 5에 대한 설명으로 틀린 것은 무엇일까요?
- ① 이 게임에 등장하는 아구장은 모두 실명으로 되어있다
- ② 한팀의 등록 선수 수가 26명에서 30 명으로 늘어났다

- ③ 게임의 시작은 아구부에 입부하는 것 부터 시작된다
- ⑥ 이 게임은 (파워프로 4) 발에 후 2년 안에 발매 된 것이다
- 9. 김전일이 3월 26일, PS로 다시 돌아옵 니다. 이번에는 바다를 테마로 건설증인 테 마짜크 '생 파크,에 초대받아 삼인 사건을 해결하게 된다고 합니다. 이번에 만들어질 이 '김전일 소년의 사건부,의 부재목은 무엇 UM S
- ① 비보도 살인사건
- ② 셈 파크의 비극
- ③ 유원지의 비국
- ⑤ 지옥유원 살인시건
- 10. 사운드 노블의 발전형인 와프사의 김열 사운드.. 외프에서는 을 6월에 전적인 「비라 의 리그렛 이 이어 새로운 리얼 사운드를 받 매할 예정이라고 합니다. 전작과 달리 공포 물에 가까운 이 '라얼 사운드2,의 제목은 무 맛일까요?
- ① 안개의 오르공
- ② 무서운 학교이야기
- ③ 괴담
- ④ 서양 괴담 이야기

# 233 LE 11 .. 700-2377!!!

# 도전 추리 토금상



5등 20명 PC게임 1개



2등 2명 남코 건콘 1대



5등 10명 케릭터 브로마이드 1개





6등 10명 생프정호 500절



- 1. 게임쇔프 6월호의 기대 소프트는 무엇일까요?
- ① 드래곤 퀘스트7
- ② 버철 파이터3
- ③ 파이널 판타지8
- **40** 절다의 전설64

- 2. 6월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
- (한 청권3
- ② 패러사이트 이브
- ③ 채색의 러브송
- 4 미쓰에테 나이트

# 모모 있다

# 700-2377!!! 속이 꽉찬 상품들이 기다릅니다!

당점적 선발 계준 및 병법

첫 번째 스테이지인 [스펙드 퀘즈]는 1문제 당 5점으로, 충점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다. 두 번째 스테이자인 [공포의 사자신디] 개임 퀴즈는 1문제 당 10점으로, 이 스테어지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자리의 주어잡니다. 그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀘즈 목급]은 두 문제를 모두 맞추어야만 당성자 작과이 주어집니다. (단, 등점이라도 이용 외수가 많으면, 당점을 확률의 높아집니다.) 미경일: 매일 30일 백자

# 당점자 발표 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!

상품 수행: 서울, 강인 지역에 기주어는 본은 15일-18일 사이에 (O2)3142-6843으로 김경미사에게 전략을 걸어 선물 받아갈 날씨를 익숙한 후 본사에 내방에서 작업 것이기시고. 지방 개주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

# 지난 이 성도

- 1. 4. 1. 2. 3. 1. 4. 1. 2. 3. 1
- 2. 용번 드래곤 퀘스트 7

용번 철권 3

# 지난호 당절자



# 난만도(44.10)

김준식/경기도 성남시 수정구 신흥용

700-2377 → 1번 - 4번

나들이미

- 1. 생생한 수산 기계 정보 2. 선역 개념 함께 최스를 속 후반개념 3. 개월 개의 목무를 많아 해 4. 인기 개월 함살기 속 배변

# 명작 스테이션

# 사쿠리 뜻에 발제제라 신경~

THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF म्पूर्व ह सुम्न वाक्षणा । अस्तिके सम्प्रेकेक समावसम 교수를 생성하고 전체하는 어디에이션 바구라다면서 화면사진파 STICLE ATTICLE

# 医排环 利用



제국화격단의 총 사랑관, 제국화격 단은 비밀조직이기 때문에 대와적인 직할은 대재국극장의 지배인이다. 늘 술에 취한 듯한 표정이 트레이드 

# 아이러스





남차처럼 육중한 물을 가지고 있는 키리시마 카라테큐의 계승자이다. 직선적인 성격 탓에 역시 한 성격하 는 스미레와 첫대면부터 대립한다.

# 마러야 타치바나



오오카미 이치로

# 크리아드 하하네.

# 칼자키 스미네



제국화격단의 부사령관을 맡고 있다. 뭔가 신비한 분위기에 쌓여있는 그녀는 빨바톨의 스카우트에도 크게 뿐이라고 있다.

# 4 4 4 4



늘 자신의 나라를 위해 물을 바친 북도일진류의 숙명에 따르기 위해 허나구미 입단을 결심, 북도일진류 의 최고 비기 습득에 매진한다





시쿠라의 아버지이자 북도입진류의 계승자 강마(코오마)전쟁에서 자신 의 모든 것을 불살라 괴물들을 봉인 한 뒤에 큰 상처를 입고 세상을 때 낸다

# 4L카니



# 10.4



주름투성이에 거롱도 바음대로 듯하 는 할머니이지만 파사의 힘을 몰려 받고 있는 인물이다. 중얼거리는 말 두 탓에 주위사람과의 의사소통에 문제가 있다







ORG BARRY WE SHEET







# 태정 17년 7월 7일

신년을 맡은 제도(金額) 동경은 명절인 만큼 분주한 모습을 보인다. 그 동경의 한 구석에 정원의 분위기 와는 또 다른 분주한 모습을 보이는 곳이 있다. 그곳은 바로 대재국 수 장의 건설현장 극상으로서의 완벽 한 모습을 향한 인부들의 바쁜 손캠 은 명설인 성원 소하부에도 멈추지 않고 있었다. 현상을 지켜보고 있는 요네다의 앞에 가모노를 옮게 차려 입은 세명의 여전사, 마리아, 칸나, 아이리스가 등장한다.

휴일인데도 일하고 있는 인부를

의 모습을 보며 리더인 마리아는 농성을 표한다

"대제국 극장의 빠른 완성을 위해서는 쉬고 있을 틈 따위는 없어." 라고 다소 매정하게 살라 말하는 사령관 요네다. "하지만 제국화격단은 완벽하게 그 준비가 각추어졌지~~"

"네 그렇다 덳…" "그래 | 제국화 격단, 드디어

발족이다!"

모두들 기쁨의 웃음을 보이지만 기쁨은 잠시, 상난스러운 말투로

# 사쿠라의 집

같은 해 사쿠라는 동경행을 결심 하고 그녀의 경심을 전해들은 할머 나는 사쿠라에게 두루마리를 하나 선낸다. 비개 '파사검정 영화방신' 이 담겨있는 비전인 것이다.

. 1러나 내용불은 이무것도 씌여 최 있지 않은 백지였다. 비전에 담 겨진 내용은 과연"

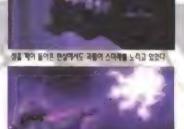
# 스미레 하나구미로!

꿈속에서 뭔가에게 쫓기던 스미 레는 이상한 기척에 잠을 깬다. 그 것이 괴물의 기척임을 직감한 스미 레는 괴물과 일전을 벌이고, 대원 모집에 한상이던 아야배가 현상을 목격하게 된다.

영자감주의 개발과정에서도 한몫 을 했었던 스미레에게 이전부터 화

> 격단의 눈길이 향해 있었 기 때문에 어쩌면 스미레 의 영입은 계획되었던 것 이었을 지도 모른다.

> > 화격단에 들어오게 된 스미레는 첫날부터 특 유의 도도함과 안하무 인의 성격으로 간나와 대립하게 된다.



괴물과의 암전시



제국학회단에 들어오지 않겠어?



임단 첫남부터 으르렁거리는 두사람

GAME CHAMP MAY 1998 ( 125





이번 조명에선 나의 어린다음이 문제바라잡아!



스대리의 장난식에 발끈한 만나는 스대리와 형약한 바다기로



참다닷만 이어리스, 분노 폭발



어어리스는 정못만큼 없어 서울인 사람들이 나라! 그지? 자료 2



स्य प्रथा अवना<u>र प्रथा</u>

# 전투보다 힘든 갯돌

세국화격단은 세도방위라는 막증한 사명을 가진 팀이지만, 그 존재가 비밀시되고 있다. 그렇기 때문에 평상시에는 대제국 극장의 배우로서 생활하게 되는데, 여기서 됨

세가 발생하게 된다. 전투에는 등 째라면 서러울 정도의 실력자들이 나 연기에 있어서는 백지상태와도 같은 그녀들. 요네다가 말했던 혹독한 훈련이라는 것은 배우로서의 훈련이었던 것이다.

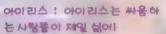
그녀들의 연습에 채별비 스미레 가 합류하게 되고, 스미레는 복유 의 콧대높음을 연습에서도 여지없 이 드러낸다.

스미레 : 아, 정말!

아이리스 : 왜 또 뭔가 잘못됐 어?

스미래 : 조명말아, 조명! 이렇게 어두운 조명 아래서는 내 아 좀다음이 몸보일 수가 얼잖아?

공주병 말기에 필적하는 스미래의 박안에 발산한 칸나는 스미래와 한 판을 벌이려 하고 대장인 마리이는 자신의 대원들을 발린다. 바로 그 때 한 구석에서 성광이 발한다.



뛰어난 영력의 소유자인 아이리스의 분노가 대폭받을 일으켜 싸움은 일단락된다. 연습후의 식사시간까지 불편한 분위기를 연출하는 칸나와 스미레. 그리고 폭발을 일으킨 아이리스도 기분이 상해있었다. 한 팀어면서도 좀처럼 단합하지 못하는 팀원들을 보며 대장인 마리아는 고민에 빠신다. 연극 연습보다 더 힘든 하나구에의 단실이라는 과제가 새롭게 생겨난 것이다.

# 수상한 음직임

화면은 동경 우에노의 한 신사로 옮겨진다. 어둠속에 날카로운 눈빛



제국학계단 뿐만 아니라, 책들도 그 모습을 완성이 되고 있



어떻수지 만 남자



이동속의 물제는 영작감주?

의 사나이가 서있다. 설대 선하게 는 보이지 않는 한 남자가 옛시대 부터 내려온 무엇인가를 잠깨우리 하고 있다. 사나이의 말대로라면 곧 눈을 뜨게 될 옛시대의 유물에는 무척이나 사악한 기운이 감독고 있었다.

# 비기를 터득하라

비전의 두루마리에서 아무런 답을 찾아내지 못한 사쿠라는 공속에서 아버지가 비기 '사마검정 영화방신'을 보여주었던 장소를 찾아가 흥로 비기를 연마한다. 눈앞의 장해붙에는 조금의 손상도 입히지 않고 장해볼 뒤의 적을 공격할 수 있는 비기 영화방신을 완성해야 등정으로 떠날 수 있는 것이다. 정신을 가다듬고 몇번이고 시도해 보지만 번번이 실패하고 만다. 할머니 케이는 말한다.



공속에서 만난 어려지



경신병임을 이고 서도에 보는 시쿠리



비계는 스스로 만드는 법이게

"비기는 전수받는 것이 아니라 스 스로 만들어 내는 것이야. 사쿠라 에게 전해주었던 두루마리는 그것 을 가르치기 위한 것이지."

# 칸나의 탈영!?

아버지의 원수가 나타났다는 말을 듣게 된 칸나는 요네다에게 잠시의 시간을 내줄 것을 부탁한다. 제국화격단의 전력에 사질이 생기게 되는 것을 바라지 않는 요네다는 강하게 거절하게 되고, 칸나와크게 언쟁을 하게 된다. 이 일을 지켜보고 있던 스미레는 칸나의 장을 대신 생겨주고는 잠시 부대를 떠날 것을 권유한다.

"아버지의 원수를 갖는다면가 하는 아만적인 행동은 잘 모 르겠지만, 난 칸나가 여 기서 나갔으면 시 원하겠어."







제길, 어버지-



등의 현장을 우인이 맛들게 된 스미래

차감고 정나미 멀어지는 말무지 만 스미레 나봄대로의 칸나에 대한 배려였던 것이다. 스미레가 건네수 는 집을 가지고 바로 길을 떠나는 간나, 하나구미의 사람들은 물론 언쟁을 벌이던 요네다 역시 사나가 부대를 이탈하는 것을 문지됐다. 그러나 요네다는 불잡지 않고 잠자 코 칸나를 보내준다.

RULL . WATE TOP HO.

अवस्था स्वार क्षाप 한 만큼의 함께 손생은 어떻게

다 : 역사 자쿠만 밖에는…



선택보강을 위해 사쿠라의 집을 은 요네다는 어머니에게 사쿠라





들어올 기어 너석은…

를 자신에게 맡겨달라고 부탁한다. '파사의 힘'을 지닌 가문의 숙명을 누구보다도 잘 이해하고 있는 어머 니는 곧 승낙을 하지만 한가지 조 건을 덧붙인다. 사쿠라가 비기 앵 화방신을 익힌 후에 대려가 달라는 섯. 일동은 사쿠라의 수련장으로 양한다. 켄 할아범의 조언과 요네 다의 도움으로 비기를 완성시킨 사 쿠라는 동경으로 향하고…





오오막다는 이작 백백대리의 시원생도





병기기업에 많은 요리는 용편

화격단 의 멤버를 모아

가는 가운데 눈에 된

것은 사관생도인 오오카미 이치로있다. 하나야시키에서 엉

자갑주 개발에 열음 올리고 있는 용란, 곧 입단하게 된 사구라와 오

오카미, 하나구미의 인물들의 본격

적인 환약은 다음편에 이어진다.

시리즈 제 3부는 5월25일 밤에 예정 입니다 캠프에서는 3부가 빨해되는 즉 사 입수하여 독자여러분에게 그 내용 옯 소개할 것을 약속드립니다



WALKSTON AND MANAGE



HEREN HER HEREN WAS STEELEN WAS STEELEN WAS



WAR SALE BUT AND AREA A A LEGISLA PERSON PROPERTY THE THE





이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또

알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련

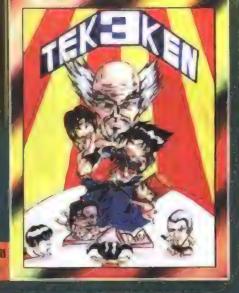
정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다.

미감은 메달 20일입니다. 요즘 게임문익로 챔프 사무실역

업무가 미비되고 있습니다.

되도록 전화보다 업서로 많은 문의 바랍니다. - 개혼장-

철건3/1000제



PS용 데드 오어 얼라이브의 비미는?
저는 뒤늦게 PS용 데드 오어 알라이브를 합
니다. 케릭터의 복장은 중 몇개어대
어떤 조건을 만족해야 복장을 다 볼
수 있습니까? 그리고 2명의 중간보
스템 고르는 법도 가르쳐 주세요. 마지막으
로 골드CD를 사용하게 되면 렌즈에 무리가



**날바막 맛은 경훈장/500점** 역동장 작용도 존간사 수성동 #IB/7APT 301등 16호

우선 게임 옵션을 기본(디폴트)으로 하고 생기 내내로 등 (현 사용표) 수 있게 됩니다. 그럼 보스를 포함한 모든 캐릭터의 코스츔을 다 모옵니다. 그럼 아이네를 선택할 수 있습니다

# 4차 로봇대전의 슈우 선택법?

안녕하세요 점혼장님, 혼장님에 될 어떻 것이 두가지 생겼어요. 우선 SFC용 4차 로봇대전인데요, 재 친구집에 기보있더니 19와인가 20몇와였는데 슈우가 동료가 되는 것이었어요. 원래 슈우는 마지막에만 동료가 되는 것이 아닌가요? 그리고 ARC용 라이덴 화이터즈에서 숨겨진 기계가 있다면 선택법 좀 가르쳐주세요.

유우를 동료로 하는 법은 최종하까지 소비 300. 보급 (유무를 토로) 함 수 있습니다. 그리고 한번 동료는 영원한 동료입니다. 라이덴 파이터즈에서 승겨진 기체를 고르는 법은 기체 셀렉트 화면에서 아기스(AEGS) II 에 커서를 맞춘 뒤 레버를 위로 일며 결정버튼을 누르면 됩니다.

# 데드 오어 얼라이브의 숨겨진 캐릭터!

안녕아세요? 저는 SS의 테드 오어 얼라이브를 하고 있는데요. 숨겨진 캐릭터가 있나요? 그리고 캐릭터를 의 연속기들도 알고 싶습니다. 또한 2년 전에 나왔던 버칠 파이터 2의 연속기와 숨겨진 캐릭터가 있나요? 있으면 가르쳐 주세요.



SS용 데드 오어 얼라이브에서 숨겨진 캐릭 터는 보스인 라이도우입니다 라이도우의 선택 방법은 전 캐릭터로 한번씩 엔딩을 보



경훈정의 스승/500정

면 됩니다. 그리고 버청 파이터2의 언제기를 이 좁은 지면에서 소개하는 것은 불가능하구요 숨거진 캐릭 타는 듀랄 DURAL 입니다. 고르는 밥은 이름에도 나와 있듯이 아래 위, 오른쪽 A버튼 왼쪽을 입력하면 되는데, A버튼과 왼쪽을 입력할 때의 속도는 엄청 빨라야 합니다. 그럼

# 다양한 질문?!

레운장님 안녕아세요? 저번에 엽서 ■ 보냈다가 될어진 황영식입니다. SEGA의 배칠 스트라이커는 SS 로 언제 나오나요? 그리고 KONAM의 큰 앤 건은 언제 나오나요? 또 SEGA에서 새 턴을 포기했다는게 사실입니까? 그리고 저 는 스포츠 광인데 재미있는 새턴용 스포츠게 임 좀 가르쳐주세요. 마지막으로 SS용 KOF 97에서 숨겨진 5명의 캐릭터와 오로 지 사용이 가능합니까?

SS용으로 이케이드 버칠 스트라이커의 이 식은 계획이 없습니다. 그리고 코나이의 런 앤 건은 PS용으로 이식을 준비하고 있는 듯 합니다. SS용 스포츠 게임은 데카슬릿이나 윈터히트 그리고 아구시리즈와 빅토리골 시리즈가 있습니다. 그리고 KOF 97에 대한 자세한 소식은 이직 없습니다.

# 방향을 몰라요?

안녕이세요? 캠은장님, 저는 중 1 이 된 PS유저입니다. 이 열서를 보 내는 이유는 다름이 아니라 태일즈 오브 테스티니에서 U가 '언더'인지는 알겠 는데 W, E, S, N의 방향은 무엇입니까? 그리고 보통 액플을 시에라로 업그레이드를 아면 보통 액플의 기능을 사용할 수 있습니까? 아니면 시에라 상태에서 기존의 액을 표 드를 사용할 수 있습니까? 그리고 FF7의 엔딩이 인상적이라 녹화를 하고 싶은데 어떻 게 하는지 가르쳐주세요. 마지막으로 브레스 오브 파이어 3의 액플코드 좀 가르쳐 주시기 비립니다

N은 복 E는 등 S는 남 W는 서쪽입니다. 그리고 보통 액션을 사이라로 업그레이트 해도 하등의 문제가 될 것이 없구요. 엔당

을 녹화 하시려면요 일단 AV단자가 있어야 합니다 플스에서 나오는 AV선을 비디오의 임력에 연결하고 비디오의 출력단자에서 나오는 AV선을 TV의 입력단 자에 불으면 됩니다.



지상 최고의 황당한 질문

안녕아세요. 캠훈장님, 저는 친구에 게 양당한 말을 듣게 되었습니다! 그 말은 개조된 PS에 SS복사 CD 를 넣고 SS게임을 할 수 있다는데 정말 사 실인지 궁궁합니다. 제발 가르쳐주세요.

HATAL MIRAL CHARLE ON THE 2078HAT



후훗 정말 얼토당로 않는 질문이군요. 정 및 된다고 믿었나요. 제기 장담하죠. 정말 되면 제가 게임기 사드리겠습니다

# 보스 고르게 ?!

안녕하십니까? 저는 네오지오 게임 인 더 킹 오브 파이터즈 95 게임을 이고 있습니다. 그런데 더 킹 오브 파이터즈에서 보스를 사용할 수 있다고 아는 데 보스를 고르는 방법과 기술 및 초평살기 를 공개해주세요.



우선 캐릭터 선택화면에서 캐릭터 선택을 EDITI를 선택하신 후 스타트버튼을 누른 체로 '+B, +-+C, -++A, ..+D를 입력 하시면, 바로 좌우에 쿠사나기 사이슈와 오메가 부감

이 생기는 기술은 지면상 몇가지만 가르쳐 드리겠 습니다. 캐릭터가 우측에 있을 때가 기준입니다.

| 쿠사나기 사어슈 | 오메가 루갈    |
|----------|-----------|
| A C      | A C       |
| ·. ,•A C | B D       |
| l A C    | A C       |
|          | * •B D    |
|          | · · · A C |
| A C      | ·         |

# 포켓카메라는?

안녕하세요. 겜훈장님, 우선 포켓 카메라와 포켓 프린티의 한국 범태 일이 궁금하며 만약 들어온다면 가 격은 얼마 정도나 할까요? 또 쌀은 게임점 에서 구입 할 수 있을까요? 그리고 만약에 판다면 가격은 얼마 정도나 할까요?

국내에 들어오기는 했지만 정식으로 유용되 지는 않았습니다. 몇몇 업자들이 들여온 것 은 몇개 있습니다. 지금 용산에 기면 어렵 지 않게 구할 수 있습니다. 그러나 프린트 쌀은 아직 구입할 수 없을 겁니다

# 보급보급의 비기!?

얼마전 오락실에 갔는데 어느 됐다 가 보급보급1을 어떻게 조직하고 뿐 레이아더니 보골보골이 처음부터 풀 파위로 시작이는 것이었습니다. 그래서 꼬마 에게 가서 방법 좀 가르쳐 달라고 했더니 안 가르쳐 주더군요. 겜운장님! 제발 처음부터 표 파워로 시작이는 방법 좀 가르쳐 주세요.

보글보글1을 처음부터 무적으로 하는 방법 은 버튼 3개기 있는 곳에서 맨 왼쪽에 있는 것을 A.. 위쪽이나 가운데 있는 것을 B. 오 른쪽에 있는 것을 C라고 했을 때 타이튬 화면에서 · +A. • +B. • +C. • +B를 입력하시면 화면 좌측하단에 POWER UP. 이라고 나올겁니다. 그러면 성공한 것 입니다 그리고 단 1대가 남아있더라도 문이 계속 나 오게 하는 비법은 역시 타이플화면에서 A. C. A. C

오늘에 이렇게되면 성공한 것입니다

# 비밀번호를 몰라요?

인녕이세요. 겜문장님. 저는 SFC 용 '슈퍼마리오 RPG'를 가지고 있 는 사랑입니다. 정몰신까지 가서 암 오 얻는 6개 방 중 5개를 클리어야고 저장. 그리고 몇주 후 1곳을 또 클리어했는데 암호 ■ 모르겠습니다. 가르쳐 주세요. 참고로 제 것은 영어로 되어있습니다.



슈퍼마리오 RPG의 패스웨드는 진주입니 다 영어로는 PEARLS입니다. 그럼 게임 재미있게 하세요

# 보사팩에 과해

겜운장님, 몇 달 동안 참다가 참지 못해서 이렇게 보냅니다. 난맨도 64에 복시팩이 나온다는 소문이 있 던데 그것이 시실입니까? 거짓입니까? 사 실이라면 언제쯤 나오고 값이 얼마쯤 합니 까? 그리고 3월과 4월에 재미있는 SS소프 트가 많이 나오는데 SS값이 올라갑니까? 그래봤자 내려갑니까? 겜운장님 저는 물론 이고 제 친구들도 많이 궁금해합니다. 꼭 뽑 이주세요

반기운 소식인지 나쁜 소식인지??? 복사팩 은 미국용 소프트) 이미 나와서 시중에 온 밀히 ?) 유통되고 있습니다. 가격은 정품과 1~2만원 차이입니다. 그리고 4월에는 SS의 대작이 많이 쏟아져 나옵니다 「사쿠라 대전2」나 「건 그리본 2,그리고 「슈퍼 로봇 대전F」 등 화려한 밤에 라인 업 입니다. 하지만 소프트가 재미있는 것이 나온다고 하 드웨어의 기격이 올라가는 일은 극히 드뭅니다. 기격 이 올라가는 경우는 하드웨어가 품절이 되었을 때나 가능한 것이기 때문입니다



바이오 하자드/500점



ख पा**ह**ण/500ख

# 바이오 하자드 2

안녕이세요? 전 15살의 잘생기고 마음 착한 소년입니다. 저는 요변에 이르바이트로 돈을 모아 바이오 이 자도2를 샀습니다. 그런테 레온 플레이시 경찰서 1중 서쪽에 지료실로 다시 가라고 게 임잼프 3월도 완벽 가이드북에 나왔더군요. 그런데 저는 자료실이 어디인지 몰라 계속에따고 있습니다. 부디 멋있는 겜운장님께서 자세히 답애주세요. 그리고 시자마자 를 레어로 플레이를 했더니 레온의 스토리가되어 있더군요. 왜 그런지 알려 주세요. 마지막 부탁인데요. NBA파워덩커즈 3의 숨겨진 내용은 없나요? 그럼 겜운장님의 좋은 대답을 기다리며 겜운장님의 새에 소원이전부 이루어지기를 바랍니다.

바이오 하자드2에서 자료실을 가는 방법은 3월호 부족 44페이지에 잘 나와있으니 참 고하세요. 그리고 클러어 시나리오를 클리어졌을 때 해온의 시나리오로 바뀌는 이유는 바이오 하자드2의 독특한 시스템인 재팅 ZAPPING 시스템 때문입니다. 재팅시스템은 해온과 플라이의 항동이서로의 게임 환경에 간섭을 주는 것으로 만일 전에 클라이로 플레이했을 때 얻은 아이템은 해온으로 했다. 파는 얻을 수 없는 것입니다. 클라이션로 하면 리르움을 이어지고, 레르셔로 클리어하면 클레이용로 이어입니다. 이것이 자팅 ZAPPING 시스템입니다. 그리고 NBA 환원당세호 3의 숨계한 너용은 아직 없다. 그리고 가장시나다

SS에서 소리가 나요

존경이는 겜훈정병 안녕하십니까?
다음이 아니라 저의 SS에서 소리가 나서요. 게임을 할때쯤이면 그 기분
나쁜 소리때문에 때드가 손에 잡이지를 않아 요 또 PS와 비교해보니 PS는 소리가 나지 않는데 저의 SS는 소리가 나요. 그래서 일반 게임점에 전화를 걸어 봤더니 SS는 그런 소리가 난다고 아더군요. 저는 잠을 자면서도 마음이 놓이질 않습니다. 운장님! 정확이고 상세한 답을 주십시오. 또 운장님! 질문이 많지만 답해주세요! 절권3는 SS으로 나올 가능성이 있나요?

어부분에 발라주는 나 다 소모되었기 때문입니다. 그리고 또 한가지 현 조 의업부분이 약간 들려서 렌즈의 기여가 몰승부에 마모가 되면서 나는 소리일 수도 있습니다. 대세로 구리스가 모자라서 일어나는 문제나 양단 흰

# 천주 세이브는?

액세의 구리스를 사서 발라주세요

계운장님 보아주십시요. 안녕아십니까? 훈장님. 오늘도 여러 질문들을 보고 계시느라 임드사겠지요? 첫번째 질문은 천주의 세이브 법입니다. 제가 아는 진구들도 방법을 몰라서 손을 대지 않고 있습니다. 아무리 열심이 해도 세이브를 못 해서 엔딩을 볼 수 없기 때문이죠. 두번째 질문은 그랜트리스모의 액플코드입니다. 세



FOO CUPPED DUTY SEE

변화 질문은 사에라에 관한 것입니다. 기존 액을 사에라로 업그레이드를 하면 기존 액을은 다시 사용하지 못합니까? 그리고 전에 있는 코드는 모두 없어집니까? 그리고 저희동네 게임매장에 40,000원파리 컴링크를 어떤 프로그램과 같이 팔던데 그것이 무엇인가요? 아저씨 말씀으로는 컴퓨터와 연결하면 코드를 입력하지 않고도 액을로 쓸 수 있다고 아십니다. 질문이 조금 많지만 답해 주실거죠? 그럼 이만 펜을 놓겠습니다.

A

499 ISS

ቁ ማቁማ도 ይደ의 ል የዕ 5 የብ ላዊ ምክሪ ነገብ

천주의 세이브 방법 안타깝지만 천주는 세 내용 등 없습니다. 에지만 노릇 때문 비기가 이번호 PS 비법란에 나왔으니 참고

하시길 바랍니다

# 그런트리스도 여름코드

\$ 497A 60080006 00FF

| B 259 (Licerae) | 80090854 0303 | 80090856 030 |
|-----------------|---------------|--------------|
|                 | 80090858 0303 |              |
| A @019(License) | 3009085C 0303 |              |
|                 | 80090860 0303 | 80090862 030 |

A - 12 - minutaria A Licensel

| 80090864 0303 | 80090866 030       |
|---------------|--------------------|
| 80090868 0303 | 8009086A 0303      |
| 50060004 F100 | 60060006 05F5      |
| 80098118 0202 |                    |
|               | and a single and a |

8009811E 0303 80098120 0303 80098122 0303 80098124 0303

# 시에라에 각한 단변

기본의 역용을 사이리로 업급적이트하면 전보다 나아지면 나아갔지 나비자자는 영습니다.

고객고 한테 없는 권도보다 더 좋은 권도가 되어가게 됩니다. 그리고 경영권의 과어 되는 것이 어디 사에의 입고적이는 프로그램을 것입니다. 그리고 역표없이 대의되로 개조합 수 없습니다. 여자서 명원을 다시 제하석 역보자는 역표로 변호 경력에서 입고 입면적인 TXT파일로 역표 교도를 역표에 연프시장 수 있다는 곳이었죠.

# 금고의 비밀번호는?

안녕아세요. 운장님. FF7의 신라 금고 여는법 좀 가르쳐 주세요. 우 36, 좌10, 우59, 우97 또는 우 36, 좌10, 우97, 우97을 아무리 해봐도 안되요. 그라고 PS에는 18금 미소년 게임 이 나오지 않나요? 제발 가르쳐주세요.

급고의 비밀번호는 우36. 좌10.우 59. 우 57입니다. 그라고 입력을 할 때 조금이라 도 수치가 넘어가면 안됩니다. 예로 유36 일 때 우3까지 가서 36으로 둘러가나 우36까지 가 서 36으로 둘러는 경우는 실패로 처리됩니다. 정확하 오자없이 입력하셔야 됩니다. 그리고 PS에는 18금 게임이 나오지 않습니다.

# H/W 역구실

# स्था पास्क

존경이는 혼장님께. 이런 어려운 시대에 독자들을 위해서 질문을 답변해 주시니 정말로 존경스럽습니다. 실은 검혼장님께 질문을 하기 위해서 그립니다. 질문내용은 복사CD로 게임을 하다가 갑자기 꺼지는 현상이 발생하는데 왜 그런지요? 어떤 때는 아에 CD자체를 위지못하더군요(정품CD는 이상이 없습니다). 이 부분을 자세히 가르쳐주세요.

선조가 특성을 타는군요. 다시 말해 렌즈가 편식을 한다는 말입니다. 새턴에는 이런 현상이 자주 나타나지만 PS는 아주 드물개 알아나죠…? 일단 복사침을 보드에서 떼어 내시구요. 가중에 맞는 침을 다시 달아주세요. SCPH 5500이면 PSP-1 칩이 가장 안정적입니다. 그리고 노후된 기계에 복사침을 다는 것은 무덤을 파는 격이나 삼가 주세요.

# Alaka Fall

계훈장남 만수무강아십니까? 저는 만수무강합니다(?). 제가 이번에 SS를 PS로 탈바꿈한 유저입니다. 정말 궁금한 게 많아요. PS 7000은 중국 기판을 쓴다던데 사실인가요? 맞다면 차이 점은 뭐죠? 그리고 때왕 PS는 비디오CD 를 볼 수 있다고 했는데 컴융 비디오CD는 못 보나요? 그리고 액션 리플레이와 사예 라는 코드가 다른가요? 정말 질문이 많았 군요. 죄송합니다. 알려주세요~

SCPH-7000이 모두 중국산 기판(?)을 쓴 다라는 말보다 얼마나 중국에서 조립, 생산하냐고 물어보는 것이 더 옳은 표현이라고 할 수 있겠네요. 가전 제품도 마찬가지입니다. 모두 자체 생산을 하지는 않습니다. 좀더 임금이 싼 곳에서 조립하고자 하는 것이 경영자의 마음이기 때문이죠. 사성은 여기서 접



47 TEN/300%



MINER MORE/500%

고 결론을 말씀드리자면 100%는 아 납니다 '같은 값이면 다홍차마'라고 이왕이면 알본 것이 좋겠죠. 그리고 패왕PS라는 것은 게임기가 아납니 다. 기존 PS뒤에 연결하여 비디오CO 를 재생시킬 수 있는 알종의 부스터 같은 것이죠 하지만 패왕이다보니 복사칩을 달지 않으면 가동이 되지 않는다는 치영적인 단점이 있습니다 그리고 비디오 CO는 규격이 있기 때 문에 호환이 됩니다. 사에라는 액플 이 아니라 액플 애뮬레이션 중 하나 라고 생각 하시면 됩니다 다른 것 하 나 없습니다

अहीमा वार

안녕하세요! 저는 개

일을 좋아하는 소년 (中)입니다. 궁금한

것은 2가지입니다. 저는

5500(SCPH)를 갖고 있습

니다. 3500(SCPH)은 비디

오로 녹화가 되는 것 같은데

제것은 비디오로 녹화가 가능

한가요? 그리고 컴퓨터를

TV로 연결할 수 있던 것 같 은데 어떻게 해야 할 수 있나

# 요? 가르쳐 주세요 제발!

A

일단 비디오 녹화는 어느 게임가든지 다 됩니다 연결방법은 다 이시겠죠 그리고 컴퓨터를 TV로 연결하는 것은 사중에 판

매하는 컨버터를 사용하면 됩니다

# [PSO] (PSIZ)

제 PS는 3500인데요. 복사CD 를 들리는데 이상하게 렌즈가 따 깍따깍하면서 계속 끊기는데 도대체 무엇이 문제인가요? 그라고 골드CD는 돌아가는데 블루CD는 돌아가지 않는데 이

것은 왜 그런가요? 또 CD를 들리면 기스가 왕창 나오는데 이걸 고 철 수 있나요? 그램 수고하세요.



NATE NIMITASON

교기는 이유는 정 품(철권2)로 확인 해 보시구요 그래

도 끊기면 프레암 조절을 해 주셔야 되구요. 아니면 CD가 잘못 구워진 것입니다. 그리고 불루CD가 잘 안도는 것은 렌즈가 특성을

타기 때문입니다. CD에 기스가 나는 것은 렌즈가 약간 들리거나 나사가 느슨해져서 그런 것이니 한번 기계를 점검해 주세요. 그럼





보내실 주소 : (121 160) 서울시 마포구 삼수를

법정법당 5층 게임웹프 캠페마당 함당시

FAX 02-3142 6820

PCMAI 원리인에서 GO CHAMPG하신 후

'사고팔고한' 에 글을 올리시거나

원리안/하이엠 ID:champg

이 코너는 독자 여러분들은 위한 코너입니다.

자회 제양혈프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 하시고 아래의 주소로 입서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 매일을 보내주셔도 등습니다. 그러고 보내실 때에는 가동,내용,이들·ID,주소,전화번호(자역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 가입해서 보내주세요. 다음달부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않음 것입니다. 거래아실 때는 모든 내용을 사전해 취지하게 확인해서 듯하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.



# Ziri zilizizi

Total die .

◆정, 원 : 2,00,0점 ◆존 정, 원 : 1,500점

◆ 준 준 경 원 1,200 점 ◆ 업 전 작 500 점

क्रिश्रे ।

 이 코너는 독자 여러분들의 그림솜씨를 자랑하는 곳입니다. 이번에도 많은 분들이 생프 아트 갤러리 에 응모해 주셨습니다. 이번에는 저번보다 더욱 많은 자작품으로 응모를 하셨군요. 이제 독자 여러분들의 그림솜씨를 안변 당성해 볼까요?

# 세티베라 그래피티

초등학교 5학년이면서 미래의 그래픽다IROT 내일 나래 영의 그렇 중 영안습니다. 하지만 때를 당못했군요. 제 영성 내간 생태병을 그래피되다 공학때문에 이에 기 자는 이그렇을 갔다가 바라라고하는 일도…; 디파이너 가 되기를 발합습니다.





# 型型型型 SUNSAI

'나이'에 제수를 받아!'이'있은 무슨 맛입니까? 그리고 보니 위에 있는 지도는 점에 있는데 나이지 부분은? 그 리고 있게부터 이루루의 밤이 차에게 가능있는지 모르 말군요 또한 스펙도무하라는 MICHON 수역을하는 건 가요!



# 류, 펜 최고의 승류

류와 '병이 승통'전을 사용하는 모습이라…, 때문 인성계이군요. 그렇다 개성에서 동시에 사용하 인성계이군요. 그렇다 개성에서 동하는 유시에 사용 하면 그냥 동시에 올라 있다가 나와 오고 약간이 하도 둘라면 동시에 약한 등 폐재미심도 그라고 유를 준공 더 노력에서 그라셨다면 장원도 드립 수 임대 올때마다.



# 친구여, 안녕?

친구가 요주트이면을 한다니때와 생성하였군요. 제다가들도 없는 친구였다면 마음, 그, 현, 매, 그 형 옆의 4군자의 뜻을 해석해주시기 배탁니다. 그 원으로 보면 분쟁 슬래아이즈인데 해입는건 슬래 아이( 영영자는 임문이를 가해 모음니다) 이런 한 다고 하시는 친구 뿐이게 뭐라고 말씀을 드려야할 자 모든 결군요.



는 이 아이들 등에 아시아 보군요. 다른 분들도 많이 아시 는 것 같은데, 그리고 뭐래 역공 등 필그리고 뜻아시아보 라. 아시트의 역공이 역, 그리고보니 크리스의 역공도 등 아상에 보이 는군요. 다음에는 교생에 교생을 거쳐서 보내주시기 배됩니다.





# 수신관 제료스

생명이 빨리 안 됐다 되시군요. '제다 기사정도 정되어 있 교, 그렇게 사정은 다른 사항이 해주었다나…, 이건 중 사람지 못할 하였다…, 이번야는 넣어 드리지만 다음은 인됩니다, 그리고 제로스 뛰어라면 장그램다고 달라고 쌓지도 모르 빨간요.









# 유리! 파이팅

지역 일이 돌아 호텔 되니 불편 끝 그렇다 자 상의 그림을 다른 사람들이에 보여준 제이 및 습니까? 본명 지역할 것은 뿐이를 것이 되게 더 있었다면 인종이를 수도 있었습니다. 전 바펜을 하라텍 대충 A4용지 백정도는 데 드 4 4 94 HD



# 월하의 강사

및 일이 보시기 대립니다.

매우 깨끗하게 찾을 아셒군요. 역시 챙 프라는 마카메(1)뿐이 병을 되는데… 다 맛이 올 용서 IQ 하다 코서 IOIP 를 뜹니 제했으면 충혈군요. 아무리 국상대하를 은다 교육도 원로는 수익하기 때문입니 다. 이정은 얼마투시가 바랍니다. 그란 교 이번에 하스트슬짜의 중력이 나가니

이게 오나 심장 파마 후세 이 무신 경의 계 으로 이번 일이다 등이 드린게 되는 군요. 등은 역자의 마시기 바랍니다. 그렇다 제품이 · , 효용 , 이래서와 뽑히 지 않았 면 것도 이해가 되는 군요.

패얼/사이를 이끌

무역, 이에 이 사로 나를 가며 짜인 프레

MOI 또 이보를 그래 보내셨군요. 그런데 1분을 생아구의 임면적으로 생의 영화 N JUST PREER WATER OF LED.

요즘은 배께서 보내는 그렇어졌어 사용 福습니다. 福고 아시기 바랍니다.

에 캠곡을 따구 찌르시는군요. 자꾸 그 **製料 1944名、別室 間の 測量組合図 望** पुराय, अग्रम् अञ्च युष्ट शुक्रुश शय 가보면 성계 아실 수 있을 겁니다. 당당

# 양교 실군요.



# 동품깔는 의소

개, 테 , 네, 성윤 양 오랫땐이군요 그렇다 의행이 보내 그림이 어떻게걸 죠? 요즘 기약이가를가들해서. 그리고 마스는 물감으로 참아셨나보 죠) 손에 붙어나는것이 어때도 불빛이 아닌가 살아군요. 그리고 버리카텍의 王 雅 黑朝 白细红色



# 頭引刀 茅肥 過報

98년 G용호 펌프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 했지만 그리고 보다주옵시요. 그림은 열선 또는 15절과 도한지 중 여전 곳에 그려도 성권 교습니다. 20열어 지 나서 그림이 도착아거나 16절지의 크기를 조과에서 보내시는 본론은 자동 발탁되며 당절되신 분들에는 캠프 웹수를 드립니다.

6월호 개월질프 이를 결각하다시 는 '행사'로 어떻게 사용하나? 는 레이지 부문을 산설합니 용도 방법은 후우리다이에서 발형하고 있는 언기 만화 단 [레이지]에 등장하는 캐릭터를 이용하여 자유롭게 멋진 그때[ 그러 용모에 주시한 됩니다. 에어지 부분에는 독행하게 최신 PS, SS 소프트를 상태으로 제공이오니 많은 응모바랍니다.



트 필상

# 2 Will 3 12715

मुधा स्क!





이 교니에 생이어진 분들의 작품은 경기 변환되지 않습니다. 작품을 무속적실 밖에는 분들자 작품 계획을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 적당 정본점수를 드립니다. 그리고 그림은 책을 20일 취임의 시나, 웹용비 그래픽에 사산이 있는 독자는 PC에선을 이용이 어른 종리리에 참가에 주십시오 대기인 데이트은 champg, 나무용은 네오네오로 보내주시면 됩니다.)

보내실 곳: 서울시 때포구 상수동 324-1 법생발당 5중 (9) 121-160 게임성프 '성프 아트갤러리 당당자 앞





# 나월호 초음속 퀴즈 정답

이상별 / 서울시 강서구 최곡 6동 957-5호 손동희 / 서울시 강복구 우이동 124-69호 이상 2명에게는 정프정수 1000점을 드립니다.







이 코너는 네모네모로직과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 생프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000 점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하 여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출 이 실시되는 98년 5월호까지 계속 기록됩니다.





# 소프트 발매 리스트

# 이단의 구인 추천작 BEST 5



게임 발매 일정은 제작사 사장에 따라 변경될 수도 있습니다.

# ' 98년 4월 발매 소프트

| _ |          | - 18 6 11         |             | -      | _  |       |                   |             |        |
|---|----------|-------------------|-------------|--------|----|-------|-------------------|-------------|--------|
|   | 발매일      | 게임명               | 의사명         | 가격     |    | 발매일   | 게임명               | 회사명         | 가격     |
|   | 4/2      | 메비우스링크 30         | 이토츠 상사      | 5,800% | 0  | 4/2   | 세가 아이지스           | 相对          | 4,800% |
|   | 4/2      | 조심 = ~해당 웹~       | 소약관 프로대선    | 8,8009 | 0  |       | -환타지스타 플렉션-       |             |        |
|   | 4/2      | 장갑기병 보통조 우드 - 크렌펜 | 日刊名         | 5,800  |    | 4/2   | 드라곤 포스 1          | AE71        | 5,800% |
|   | 4/2      | ≣9H RPG           | 340         | 5,8002 |    | 4/2   | 위당 포스트 #          | B#0         | 6,800% |
|   | 4/2      | NBA 라이브 98        | 임렉트로닉 · 아츠  | 5,8002 |    | 4/2   | 신장의 이양 · 장성목      | 300         | 5,800% |
|   | 4/2      | 테스트 드라이브 [        | 일렉트로닉·아츠    | 5,8002 |    | 4/2   | 신장의 이양 · 전국군용전    | 340         | 5,800% |
|   | 4/2      | 트사 KIO의           | 개엄병급        | 3,800% |    | 4/2   | S · Q -사운드 큐브-    | 原巴          | 4,800엔 |
|   | 4/2      | 모랄 캠벳 트림로지        | 게임맹크        | 3,8001 |    | 4/2   | 두근두근&뿌요뿌요 단진      | 直避望         | 5,8009 |
|   | 4/2      | 로보트본X             | 개임병급        | 3,8002 |    | 4/2   | 조작 배름을 만들자        | 테크노 소프트     | 5,800% |
|   | 4/2      | 明に回路              | <b>国側</b> 印 | 6,8002 |    | 4/2   | 예안 트라이얼 검브        | 목 · 연 · 소프트 | 6,800% |
|   | 4/2      | 유노 DX             | 메디어 캐스트     | 4,800% |    | 4/4   | 사쿠리 대전2           | 421         | 6,8002 |
|   | 4/2      | 격주 그랜드 레이상        | 아물라스        | 5,800% |    |       | ~그대어, 즉지말지어다~     |             |        |
|   | 4/2      | 수요전 - 전도 106성     | 日間日         | 7,8002 |    | 4/9   | 기통진사 건담-기센의 여망-   | FELIO       | 6,800엔 |
|   | 4/2      | 수라의 문             | 요용사         | 5,8002 | S  | 4/9   | 테니스 아랍니           | 山田人登里       | 5,8002 |
|   | 4/2      | 투산전 카드퀘스트         | 日尹召         | 5,800% |    | 4/9   | 에어 메니지만판 96       | 교레이         | 2,8000 |
|   | 4/9      | 스치바이 어드빤히 두근두근♥   | 双祖司         | 6,8002 | S  |       | (샤면 함께선)          |             |        |
|   |          | 나이트웨어             |             |        | u  | 4/9   | 삼국지((세턴 플렉션)      | 日の日日        | 3,8002 |
| P | 4/9      | G다라아이스            | 타이토         | 5,8002 |    | 4/9   | 7개의 비관(새런 불핵선)    | 日朝日         | 2,800% |
|   | 4/16     | 커맨드용원카 컴퓨러트       | 배진 언티레티브    | 6,800% |    | 4/16  | 비비한 위즈            | 어드슨         | 5,800% |
| S | 4/16     | 신사기 예반개리은         | 가아낙스        | 6,8002 | 13 | 4/16  | 뱀파이어 세이네          | 28          | 5,8002 |
|   |          | -강찰의 결프랜드-        |             |        |    | 4/16  | 从班列               | 마이크로 개빈     | 5,4000 |
|   | 4/16     | 형태면 위즈            | 어드슨         | 5,8001 |    | 4/16  | 영웅지원              | 即6日至 州型     | 6,8002 |
|   | 4/16     | 브레이브 프로브          | 데이터 이스트     | 6,8002 |    | 4/23  | 투어파티-불업이행을 가자~    | 15年2日       | 5,800% |
|   | 4/16     | 사이드 포켓티           | 테이터 이스트     | 5,8002 |    | 4/23  | 슈의로봇 대전F 완료한      | 변변제소함       | 6,8000 |
|   | 4/23     | <b>ạ트가이</b>       | 아크시스템 웨스    | 5,8009 |    | 4/23  | 개임에서 경춘           | <b>₹</b>    | 5,800% |
|   | 4/23     | 슬래이이즈 모양          | 라진서웹        | 5,8002 |    | 4/23  | 건 그러운 1           | 개업이즈        | 6,800% |
|   | 4/23     | 계엄에서 경존           | 커드          | 5,8009 |    | 4/29  | 슈의 영포             | 即日の報合門      | 5,8002 |
|   | 4/23     | 기반주공 건배이크         | SME         | 5,8002 |    | 4/29  | 사이닝포스트 시나라오 2     | 2071        | 5,800@ |
|   | 4/29     | 월드 스타디움 (         | H크          | 5,800% |    | 4/30  | 환성수요전             | 300         | 3,9802 |
|   | 4/8£     | 대일 본제르토           | 반다야         | 5,800% |    | 4/9/3 | 목입 8 ~위당 명~       | 소학관 프로딕션    | 6,8002 |
|   | 4/013    | 브레이 스타디올 11       | 반프레스토       | 5,800% |    | 4/예정  | 프런세스 웨이카-꿈꾸는 요정~  | 789년스       | 5,8002 |
|   | 4/013    | 건사동맹              | TGL         | 5,8002 |    | 4/48  | ■■0三 3            | 대이만 물리스타    | 5,8002 |
|   | 4/매칭     | H.A.E~BEELZEBUB~  | GMF         | 5,800% |    |       | -글코의 바람이 빛나는 아침에- |             |        |
|   | 4/06     | 소우카이기(방계의)        | 스퀘어         | 0 3    |    | 4/00  | MUS MAID          | MEA         | 0.0000 |
|   | 4/예정     | 레이크마스타즈 I (가장)    | 다즈          | 0 3    |    | 4/30  | 형태면 이어로           | 에드슨         | 6,8002 |
|   | 4/48     | 98전설1&2.          | GMF         | 5,8001 | N  |       | ~대리안 왕네를 구출이라~    |             |        |
|   |          | 드레곤 술레이어(가장)      |             |        | 6  | 4/예정  | 파이팅 컵             | OUNTIO      | 6,8002 |
|   | 4/예정     | 실향 그레이트 핵비        | 다즈          | 5,8002 | 4  | 4/013 | WIT의 진성-시간의 오카라나- |             | 6,8002 |
|   | 4 400 77 | -월드컵으로의 결-(가칭)    | ALM ED AL   |        |    | 4/013 | 변조와 카즈이의 대모임      | 난랜도         | 6,8002 |
|   | 4/06/3   | MB 485 USA        | <b>일본젊산</b> | 5,8002 |    | 4/013 | 난타마 한타로우 웹엔지 배월64 | 대체보레인       | 5,9802 |



4월은 3대 마인의 유래없는 대전이 여성됩니다. P5명은 등 남정나들이 형네 정도로 아름다운 자료를 뽐내며 나옵니다. 위귀한 귀걸이인 보통즈를 결고, 서비와 및스틱 G 다리이어스를 바르고, 십년의도 일년 된 듯한 옷 역용전설 182을 입었군요. 55명 유명 메이터를 온 용에 클릭습니다. 핫슨 이는 아름다운 곳 사쿠라 대전을 트를 들고, 용 무늬가 멋진 드라곤 포스 그를 두르고, 어떻거나 빠지지 않는 수의 로봇대전 F를 심었습니다. N64명 은 남정나들의 오랜 숙원인 캠타의 전성64을 입었습니다. 서시하군요. 4월 한 당은 M BHI의의 핫치의 영보도 없는 각축점이 되었군요.

# ' 98년 5월 발매 소프트

| I | 할메일  | 게임명  | 회사명   | 기격   | 발매일   | 게임명   | 회사명   | 가격   |
|---|--|--|---|--|---|---|---|--|
| P | 5/14<br>5/21<br>5/21<br>5/21<br>5/21<br>5/28<br>5/28<br>5/28<br>5/28<br>5/28<br>5/28<br>5/28<br>5/28 | 게임명 카우보여 비행 다이나마이트 백상 우주권함 이때로 Stolen Song 프로그(PROG) 은아영용건설 플로니워즈 무나 살비스타 스토리 청강의 경기 대리를 잡혀즈 | 의사명  한다이  해당 소프트  목을 인터네서널  SC - EI  해즈브로 저쁜  매건시점  아트딩크  객전시점 이토즈싱사  반다이 | 5,800%<br>5,800%<br>5,800%<br>6,800%<br>5,800%<br>6,800%<br>6,800%<br>6,800%<br>5,800%<br>5,800% | 5/7<br>5/7<br>5/7<br>5/14<br>5/28<br>5/28<br>5/28<br>5/28<br>5/08<br>5/08<br>5/08 | 개임명  해답면서-Re-inforce- 해답면서 -Re-inforce 스페실 함렉산- 바로크<br>바로크<br>파워크 드리플리X-웨이터 아심피-<br>그랜디아-디지텔뮤지엄-<br>왕 개임 전치로 GO!<br>GT24<br>앨프 사냥하는 사람들 [<br>솔바이스 | 의사명 이미디어 이미디어 스팅 크나미 게임 여즈 소사이트代화나 일본 우택스 자래크 일트론 | 7,800%<br>8,800%<br>6,800%<br>3,500%<br>6,300%<br>5,800%<br>5,800%<br>5,800%<br>0,300% |
|   | 5/애정<br>5/애정<br>5/애정<br>5/애정<br>5/애정   | 보의 요리사 쿠킹 화이터<br>하나설D(가장)<br>쾌속진시<br>다운낼 스노우   | 일본 소프트웨어<br>강당사<br>패크노소레이유<br>제・연・소프트                                     | 5,8002<br>5,8002<br>5,8002<br>5,8002   | 5/013<br>N<br>64 5/29   | 무언도 이어게R<br>-두사랑의 사랑의 성-<br>슈백 스펙드 레이스 64   | KSS   | 5,800m   |

5월은 열 일이 없는 연필이군요. P5선수는 '루나' 관는 비밀병기를 나놓지만 55선수가 이미 호형이 달려 피유면 시절에 써먹던가만 벨 호력이 없을 뜻 입니다. N64선수는 무슨 생각으로 95년을 보낼건지 정말 대책이 안섭니다. 아무른 5월은 55의 한판승입니다.



# ' 98년 6월 발매 소프트

| 발매일    | 게임명                       | 회사명         | 가격     | 팔태일     | 게임명                  | 회사원         | 가격     |
|--------|---------------------------|-------------|--------|---------|----------------------|-------------|--------|
| 6/4    | 애배루즈 스웨덴                  | 日外省         | 5,8002 | 6/9128  | 레이크 마스타제 #(가중)       | 다즈          | DI 2   |
| 6/11   | 모켓 파이티                    | 問題          | 5,8002 | 2 6/예정  | 왕오는 화각 1             | T・E・N연구소    | 5,8000 |
| 6/25   | 303年 州盟                   | 아스카         | 5,8002 | 6/01/3  | 세도우 타워               | 프롬 소프트웨어    | 5,8001 |
| 6/25   | 해관료레스의 대모함                | 비파에스        | 5,8002 | 6/00/20 | XI(AI0I)             | SCEI        | 미정     |
| 6/04경  | 트랜스 포트 타이콘                | 이민츠 상사      | 5,8009 | 6/98    | T부터 사작하는 이야기         | <b>お祖</b> 丑 | 5,800% |
| 6/043  | 격일바웃 이행진실 스타실-도미네이터드 태언트- | SNK         | 미경     |         |                      |             | -      |
| 8/043  | 배이스 파시앤                   | NO.         | 5,800% | 6/4     | 에베루즈 · 스웨실           | 日外省         | 5,8002 |
| 6/043  | 실진 파지승로 필승법 -사미래병루선-      | MOIL        | 5,800% | 6/4     | 프로젝트X2               | 코코넛 지원      | 013    |
| 8/013  | 님과 연호로자-Volf-             | A3          | 5,8002 | 6/18    | 용트리는 도함 때            | 강당사         | 6,8002 |
| 6/9/3  | 이상곡                       | 배·인·소프트     | 5,8002 | 6/18    | 만다큐브 완결판             | 아스키         | 6,8001 |
| 6/98   | 비열검사업                     | 라이트 스템      | 5,8002 | 6/48    | 이니십D-공도죄속의전-         | 강당사         | 5,8000 |
| 6/예정   | J리그 경독이 되어 세계를 제期하자!(가장)  | 역세감         | 마정     | 6/01/3  | 경열 사용도 1             | 워프          | 5,8002 |
| 6/01/3 | 노수행병                      | 에스 - 비 - 에스 | 5,800% | 6/98    | 7 小美工管               | EMYT-0101   | 6,3000 |
| 6/예정   | 카메루 영웅학원                  | CSCMIIO!    | 5,800% | 6/043   | 와일드컵 198 프랑스 -로드 뚜휜~ | A871        | 5,8002 |
| 6/04생  | 영용진설 II -주용색 언대-          | GMF         | 5,8002 |         |                      |             | -      |
| 6/47   | 스타 문자                     | GMF         | 5,8009 | 6/063   | 달리는 나의 양             | 결제 브레인      | 0 3    |
| 6/01/3 | 크라이사스 사티                  | 티카라         | 5,8002 | 6/예정    | F-JIE X              | 난밴도         | 6,8002 |
| 6/예정   | - 本星Q四世Q至世                | 타카라         | 5,800% | 6/매정    | 포켓은스타디움(64DO전용)      | 년랜도         | 미정     |



드디어 사태 N64인이 특성했습니다. 이름은 F-제로전과 하는군요. 하지만 열집 P5아름마와 55아름마도 둘째아이들을 넣었는데, P5아름마네 아이는 평상적으로 보이지 않습니다. 무석장 노수병통과 예 붉은이 역용전쟁, 빠른아 에도우 바짜입니다. SS아름마는 그래도 PS보다 낫고 역시 지난됐어 이어 이벤딜도 관인업을 평정할 PS아름마네와 같은 링다큐브와 정널 리엘 사운드2, 효자 링크릿사를 낳았군 요. 세액 N64명의 FZERO로는 주부9당 SS아름마의 아이들을 아귈 수 없을 것 같습니다. 텍판 웨이 강한 SS아름마. 역시 주부9당입니다.

| 게임명                            | 회사명            | 기격     | 게임명                   | 민사명             | 가격               | 게임명                   | 회사명               | 가 격    |
|--------------------------------|----------------|--------|-----------------------|-----------------|------------------|-----------------------|-------------------|--------|
| 실망 이배건가 배이스 텔                  | ลนด            | 5.8002 | 지하다 다른 다 이 아무를        | 0.01            | 5 8009           | BRS AND               | BRACE             | 01.2   |
| 열로 설명                          | 메니스            | 0,0002 | 1대등학교 전기              | на              | 5.8009           | 83080                 | BMG ME            | 0 3    |
| 사물레이션RPG처음                     | 아스키            | 5.800% | P 리얼 로봇 전선            | 快車強人見           | 6.800%           | 스파이더(가장)              | BMG MEI           | 81 2   |
| POJE VANARK                    | 아스의            | 0,000E | 7F 36                 | 동백신사            | 4.8002           | 매스 디스틴렉션              | BMG AP            | 01 2   |
| 일프레이트 기이                       | 아스테            | 013    | S 미라이트의 수수비비          | 8924            | 4,0002           | 人以即01 11              | ERK               | 0 3    |
| 日本日の三 ハの                       | 예닉스            | 0 3    | 로변 로이드의 모함            | 가스트             | 5.8009           | FI(DOOM)              | 스프트 벨크            | 01.3   |
| G#21                           | NECSEMIN       | 0 2    | 트립건너                  | 이름감스            | 0.00년            | 우주의 광대부               | 소프트 벵크            | 01 2   |
| 대왕21<br>단진 중 드레곤즈 콜렉션          | NECEDIAN<br>DA | 5.8009 | 2860                  | MEG =           | чо               | S 슈핑301 S.Q.(가정)      | 일본들산              | 013    |
| 변인 중 는데없으 함복인<br>비롯의 관 플렉션(가장) | 발가 보겠어         | 5,800E | SING BOOK             | 엄레트로니 - 아치      | 5.8009           | 워조                    | 쇼웨이시스템            | 6.8002 |
| 마음의 본 등록(기정)<br>유 보오 나代당 당르륵   | 300            | 5.8009 | 드레고 나이트               | 80 E E A - OI E | 01.71            | 오니카의 성                | INOISTIGNEDC      | 6.8002 |
|                                | 크다이<br>크다이     | 5,6002 | 디베스타경은                | 아스케             | 0.3              | 프리즘 코트                | FPS               | 0,0002 |
| 두근두근 배모라임 1 (가칭)               | BUOL           | 019    | WHT 휴웨이크 이웨이          | 明正 经数据的         | 01.3             | 바이오아지드 2              | 28                | OI 2   |
| 철도왕-박위라 캡슐 몬스티-                | aum<br>arm     | 0 3    | WEST STAN             | 경반에<br>경반에      | 0 3              | 표강대도와 수수해의            | 2001              | 017    |
|                                | 300            | 013    | SNK# BMM              | SNK             | n a              | 사전 불병한                | 이드슨               | U S    |
| 연상수오전 1                        |                | 019    | SNN는 함박건<br>이랑진설만(가장) | 2044            | n a              | USE레그 캠프              | 일본패산              | 미경     |
| 신체임 3D 액신(가정)                  | 300            | 013    | 내용 스포츠                | 明成 段縣集的         | 5.8009           | <b>●□HO</b> □□        | 아빠전스              | u a    |
| 브레딩 스타드 1(가정)                  | 3400           | -, -   | 사용관이선 RPG서를           | 이용대원 시전         | 5.8002           | addin's               | 이웨데스              | ul a   |
| 보통 오브 더 나인스                    | 기나이<br>기나이     | 미정     |                       | 사고트 오웨스         | 5,0002<br>III II | 바이오 테트리스(가취)          | 영택스               | 7.8002 |
| 역스케이프                          | SME            | 0 3    | 현상의 불고기               | 대용 조리는 지리는      | 5.8002           | 악마성 드립마리 30(기정)       | 크나이<br>용적으        | 7,0002 |
| 비트 은 이스트라아                     | 이드슨            | 미정     | X2                    | OURTHO          | 3,0002<br>01 38  | 利用3 間間3000            | 교다네<br>일본시스행 서울강이 | 9.8002 |
| ESION CONTRACTOR               | 게임 행크          | 3,800% | TFX                   |                 | -, 0             |                       | 레 - 연 - 소프트       | 9,000E |
| NHL오픈이이스(가정)                   | 개업 병표          | 3,800% | 지수크 스테이션 사면           | 日町留             | 1,980%           | 마선 엄파서를<br>초시장으세 마크로스 | <b>€</b> 01       | 013    |
| 배를 스포츠                         | 이빨레임 자전        | 5,8002 | S DECIONAL MACO       | 2000年の14年       | 5,800%           |                       | 20                | m 9    |
| 그랜드 설립 오림                      | BMGME          | 미정     | MVPHIOLA M 98         | 데이티 이스트         | 미경               | 아니더 디펜션(가장)           | OLUZILIO          | 01 21  |
| KIOOGE                         | 아스키            | E 10   | 마블 슈의 이어로즈            | 36              | 11.9             | 경혼<br>3D 경제           |                   | OI 3   |
| 배를 열감이인스                       | 반프레스턴          | 5,8002 | VS 스트리트 파이터           | ALIMANA TIM     | 70. 34           | 00 11                 | HME               | 01 3   |
| 매발 트레드                         | 반다이 배주일        | 5,800% | 용스타 베이스 웹             | 이용해임 자판         | 013              | (&K)BIOIOSE           | 난만도               | 9.8009 |
| 표레스테본바면(가정)                    | 어드슨            | 미정     | 2969                  | 이클레임 지판         |                  | N 매리이미(가정)            | UBIATE            | 9,0002 |
| 드레운 아트                         | 이용책임 지판        | 5,8002 | 트레진 아트                | 이클레임 저런         | 5,8002           | 6 토닉트리바(가장)           |                   | 013    |
| 슈타 오타 크로스 캠페인 십                | 어르레임 지판        | 5,800% | 슈찍 모터 크로스 행의인 쉽       | 어플레임 자판         | 5,8000           | 실행 J리그 피목트            | 340               | ul 3   |
| 매적 더 게더랑                       | 이름레임 지땐        | 5,8002 | 에적 더 개대령              | 이클레임 지원         | 3,0002           | TECHNA III/19)        | 300               | 01.2   |
| 프로젝트 카오스                       | FEBILION       | B 10   | <b>開發 時</b> 0日 II     | 和計              | U 3              | 아이브라드 해본(가장)          | 시에도<br>과다에        | 9.8009 |
| 와임드 배치 골프                      | ax             | 5,8002 | 소닉 더 파이터즈(가칭)         | 세가              | 0 8              | 골프(가정)                |                   |        |
| 기감병 G-1                        | 김임사            | 미성     | 로레온 내어트 N             | NEC             | 0 8              | 보디아베스터(가장)            | HME<br>HME        | 9,800% |
| 중장기병 발전 1                      | BITFOIOE       | DIS    | 이어 커먼터                | 반프레스로           | 5,800%           | 대트리스 파이어              |                   | 9,8002 |
| 29E8                           | 어플레임 저편        | 5,8002 | 3D슈팅 액션 코브라 더 사이코Z    |                 | 5,800%           | 카비의 아이라이드             | HIGE              | 9,800% |
| 마도도시 엠찍스                       | 반프레스토          | 미정     | 아트 오브 다크니스            | 雄가              | 0 9              | 비가부가(가칭)              | 난반도               | 9,800% |
| 게트오브, 이스트리이                    | 이드슨            | 미경     | 레이앤 1                 | UBI소프트          | 01.9             | 요시 이일랜드 64            | 원인도               | 9,800% |
| AZITO I                        | 반프레스토          | 5,800% | ME 사카 RPG             | 에닉스             | 미정               | 실시터 64(64DO전용) (가정)   | 닌텐도               | OI 8   |
| 명단프 스우턴EM                      | NECCENT        | 미정     | 판타지 이스                | 地外              | 미정               | 김진열 소년의 시간부           | 이드슨               | 01.9   |
| HOER                           | SCEI           | Dia    | 마스티 오브 몬스티즈           | 시스템 소프트         | 미정               | 실향 골프 토너면트 97         | 340               | 01 2   |
| 레이앤티                           | UBi소프트         | 미정     | 스타트램 오닷바이             | 레이포스            | 미정               | 에어로 케이지               | 아스카               | 01 3   |
| 리겠즈 대범약왕 초등                    | 아스키            | Bin    | -별루 예별류신-             | N. 04 W. A      |                  | 마리오 메인트64(64DD 전용)    | 난반도               | 01 3   |
| L.S D                          | 아스맥            | 미정     | 스타트링 오닷새이 1           | 레이포스            | 미경               | 용트라 등개용(64DD 전용)      | 난반도               | 01.9   |
| 요의 왕국(가장)                      | 아스막            | 미경     | -미용 전쟁-               |                 | -                | (가장)                  |                   |        |
| 0(0)[1]                        | 어마자니아          | Ols    | 스타트랑 오닷새이 1           | 레이포스            | 01 3             | 마타 #(6400 전용)         | 년만도               | III 8  |
| 비칠경오만-해리라트 ( -                 | 30             | 5,800% | -미래니앙 성전-             |                 |                  | 슈페마리오 RPG E (64DO전용)  | 난만도               | 0.9    |
| のの日年の                          | 30             | 5,800% | 스토트 려오                | 크급닷지판           | 미정               | (가정)                  |                   |        |



# PLAY-STATION

이브의 손길에는 당신도 예외일 수 없다

# OASHI

우리에게는 조금 생소한 미토콘드리아라는 물질의 반란을 그려낸 스퀘어의 또하나의 역작 『패러사이트 이보』이 게임은 이미 밥표되기 앞서서 수없이 많은 찬사를 받은 작품이다. 실제로 게임상에 나오는 CC는 이제까지 나온 풀스 게임 중 최고라고 할 수 있음 정도로 막대한 영막 화려한 연출을 자랑하기 때문에 플레이어의 눈을 만시도 떼어놓기 못하게 밥 것이다.

S. S. Virtual BBC

발매일 : 발매중 HIM! 6,8009

**الالاند** 417

O

# 게임에 들어가기 앞서

U

# 미토콘드리아. 그것은 무엇인가???

모는 사람이 중고등학교 시설에 이 단어를 과학이나 생물 시간에 들어 본 적이 있을 것이다. 하지만 이 미 호과를 내는 자에 대해서는 제대로 아는 사람이 함께 없으리라고 본다

이토콘트리아는 1970년대에 등이 왕암이 전병되고 있다. 이노콘트리이  Trhondros 에서 때온 명칭이다 그 이렇이 **"斯特·汉川"至6年7月2日**9日末 | 일이자 있지만 실제품은 구역, 제미설| 세비가 집합된 기료한 형태이다 크기는 작 백만분의 일) 상도로 박태리아이와의 생물 (박 성용)의 세포 내에 공동으로 존재하고



미토본드리아의 모습

# 생물과 공생하는 생물????

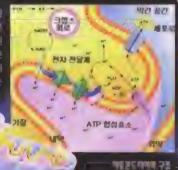
미보콘드리아가 발견된 이러로 이것의 世紀中·祖明明·以上, THE PROPERTY OF A SECOND

으로 인해서 미토관드리이란 것이 생물 **三和时间中国主义是李二世纪《中国**》 기계성을 일은 성표 소개편에도 개

**以上,可可以公司和 。 中央 副单方方 可**信

이 성무에 대표함 기준 스카를 가장하지 

्रिं के प्राप्त के प्राप्त के किया है। जिस्सी के किया किया किया किया किया के **할아하는 호기적인 생물이 발생하였다.** 그 사기가 '인 지색 생활을 끌어를 트리아 사용에서는



SEON DESCRIPTION OF THE CONTRACT OF THE CONTRA 计对图的 移納縣 对对亚 外国的 유전정보의 복사에 필요한 모든 기 AMAN ELEN INVIENT THIS



# 등장 캐릭터 소개

# 이야 브레어

이 게임의 주인공으로 어린 시험, 사고로 어머니와 누 나를 일고 그 사건의 뒤를 케이 위배 경찰이 되었다. 반 년전에 뉴욕 시경에 배치된 신참형사

# 마에타 무늬하고

그는 생만 사건을 보고 일본에서 건너온 학자 및 년전에 이 에게 North 도시아키 APN 이후 미토로드리아의 이글에 된

# 벤 돌리스

다니에의 흐르 키부크 했는 외동 아들로 신세대 아이처럼 및 이 이 아이 다에서 그다지 신경쓰지 않는 것처럼 보이지만 요구는 게임이 다시 모여 살기를 바라고 있다.



The state of the s **लिक क्षेत्र मानपश्चिक श्रेमक पश्चयक्त स्ट्रा** ्रे क्रमा जुः पृत्तव वर्ग प्रमुख अक्रमा वर्ग 41-110-46



마. 소드리와 박사 박위를 가진 수수에까요 ( ) 발문에 대한에서 연구한 하고 있다 사람들과 만나는 것 하는 성격의 소유자로 이번 시간에서 중요 열대를 하고 있다.

# 더글라스 베이커

강력 범죄보 부장으로 출시를 하다. 후정을 저벅리는 비법에 동기인·대비 생각은 배움이 해야 있다. 항상 기본 내면 항공을 하고 있지만, 사이온 등업고 성의감 남자는 사업이다.

# 메릿사 피어스

어린 시절부터 병에 시달려서 그런지 내성적인 성격을 지난 여자 크리스마스 이보에 오페 라의 주인 이메우드 공연을 하던 도송, 이상인 변화하게 된다. 이 게임의 중요 인물

# 기본 시스템 설명

조작방법

방함키 배뉴를 연다

다하, 조사, 커멘드 결정 바쁜 커맨드를 넣지 않는다(배를 화면)

XHE 커맨드 취소, 대쉬

STARTUE 일시정지

# 메뉴설명

# アイテムを使用する



Jakin Market 二クラブご

**同CI**フーラン数

Bower Poixte

THE HEAD DEFENSE PENNERGY STHTUS RECOVER

ACTIVE TIME 6

210/210 -

이름, 레벨, 다음레벨 귀맨드 아이콘



아이블 사용

패러사이트

에너지(PE)



시스템 변경





무기 장비



받어구 장비





野町谷の町の川

③ 장비품-

ATTACK: 무기의 공격력 RANGE: 무기의 명중거리

BULLETS: 한 번에 장비할 수 있는 단환의 수

DEFENSE: 방어구의 방어력

P. ENERGY: PE공격에 대한 방어력 CRITICAL: 필정적인 공격의 회의율

보너스 포인트-

스테이터스——

OFFENSE: 공격택, 이 수치가 높을수록

적에게 일하는 대미지가 증가했다 DEFENSE: 뱅어텍, 이 수치가 높을수록

적에게 받는 데미지가 들어든다.

P.ENERGY: 이 수치가 높을수록 PE의 효과가 높아진다

STATUS RECOVER: 이 수치가 높을수록

스테이터스 이상에서 회복되는

시간이 떨어진다

6) AT. 아이템 소지량

ACTIVE TIME: 이 수치가 높을수록

자신의 공격 턴이 빨리 돌아온다.

ITEM CAPACITY: 이 수치만큼 아이템을 지닐 수 있다.

#### 무기와 방어구의 분인이란/

제임도중에 나오는 공구(ツ-사)를 사용하면 문업이 가능하게 된다. 그 방법은 먼저 문업을 할 무기를 선택한 다음, 문업시킬 무기를 선택하면 화면에 나타나는 수치만큼 효과가 증가하게 된다. 이때, 보통 공구를 사용하면 문업을 하는 무기는 없어진다는 것을 유의하자, 또한 웨인에게 토래커를 줬을 때 해주는 계조는 술옷을 증가시킨다. 이 술옷을 증가시킨만 문업 시 추가효과까지 문업되게 되니 이 점을 잘 불용하자.

#### 보너스 포인트는

전투에서 경험차를 얻어서 가지게 되는 보너스 포인트는 100단위로 AT포인트나 아이템의 소지방, 그리고 무기와 방어구의 능력을 증가시킬 수 있다.

## 전투개요



#### 1.명중 레니더

이이의 공격이 명중하기 쉬운 범위를 표시하는 레이더이다. 이 안에 적을 두고 공격하는 것이 효율적이다.

#### 2. 4=1 ==1=(XAT)

플레이어가 커멘드 입력을 할 때까지 시간을 표시하는 막대

#### 3. 패러시아를 에너지(PE)

적에게 특수 공격을 할 때 소비치를 표시하는 막대

#### 4. HP: 아이의 에너지

이 게임의 전투는 대전형식이 가미된 형태로 자신의 턴이 돌아오기 전에는 적의 공격을 피해 다니다가 자신의 공격 턴이 돌아오면 적 근처로 가서 공격하는 식의 전술이 필 요하다 또한 적은 거의 일정한 장소에서 나타나므로 적 이 나오는 길목을 잘 알아들 필요가 있을 것이다. 아야의 복수능력 PC는 자동적으로 조금씩 희목되니 수치에 너무 구애받지 말자

#### 페르1시이트 에너지(PE)

| 이를   | 요곡                                     |
|--|--|
| 일(는-4)                                       | HP 608M                                |
| SHK(E-AHi)                                   | HP 9091M                               |
| NEX(H: FA)                                   | HP 2809M                               |
| 口告へ(ディトラス)                                   | 독 지료                                   |
| 明日(メディック)                                    | 모든 스테이터스 이상을 외복                        |
| 4495 - e = -1                                | 당은 대학 수작인공 (4인공 외복                     |
| 244 "  | HAN = 50 = 200년대                       |
| 11 1 HIB 1 . 5 - 1                           | Hz 스타트티 : 기술 관련이 외복                    |
| 14 12 11 2 2 1 1 1 1                         | · 계약 전 마른 등을 받으는 명석                    |
| (48)-10 ( - · · · · )                        | ार्ड सन्दर्भ । १५ गर्ड वाणवावा क्षेत्र |
| A 15 (A (B) - 1)                             | 701 10 1 FO 1 PONG                     |
| 34 647                                       | 적의 역동된 느라게 한다                          |
| 祖島本作を対し、・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ | My Richard .                           |
| OPENE ALLE                                   | व्यवस्थाः १ मुन्यस्य                   |
| BRUPE /                                      | 어머니는 1 마리네!! 어선사건니                     |

# 문기, 방어구 & 아이를



#### 무기의 추가 효과

| - |              |   |   |      |
|---|--------------|---|---|------|
|   |              |   |   |      |
|   |              |   |   | <br> |
|   | 60. W. IV SU | CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE | A | <br> |

의 반 교회에 발석할 수 있는 만만당 수

TE 344 NE 550 7409

FAREN CHAN EX

PER BERND NO

역에게 하면 때에게 견디

क्षा र वट व्यक्त हुए

작의적 성등 효과를 견덕

식에게 공격을 받았을 때 반격한다

전투시 선제 공극을 한다



날림한 영대의 방이구를 적의 PE

공격을 병이먹은다.



#### 방어구의 추가 효과

아이템을 뺏기는 회를이 낮아진다

पर्वत प्रोतित लेक्किय स्वयन्त्रिक्त । स्वयन्त्रिक्त

이어병의 소지량을 숫자만큼 늘린다

HE MAN MAN AND A

PE 소비량이 감소인다



# 게라 아이템

| 공격력+(攻擊力+)       | 무기의 공격력을 수치만큼 중가사킨다               |
|------------------|-----------------------------------|
| 영중기리 + (命中斯卿 + ) | 무기의 명중거리를 수차만큼 중기사킨다              |
| 장단 수+(於宋敦+)      | 무거의 장단 수를 수치만큼 증기시킨다              |
| 병이력 • (助御力+)     | 방어구의 방어력을 수지만큼 중기시킨다              |
| PE 병역+([전3/5韓+)  | 방어구의 PE 방어력을 수지만큼 증가시킨다           |
| CR 역틱+(CR回避+)    | 방어구의 CR 의피력을 수시만큼 증기시킨다           |
| 공구(기-사)          | 무기나 방어구를 붙업시키는데 이용                |
| 世十分計り作り4)        | 무게나 방어구를 들었시킨다(무게나 방어구가 사라지지 않는다) |
| 巨付付(トレカ)         | 수집 가능에게 연기 있는 게도, 웨안에게 가져다주면 무기나  |
| 1 1 2 1 2 1 2 S  | ROLA MENNER                       |

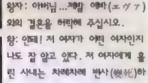


野市公の町 可川

# 번째 날, 프를로그



아야는 남자친구(기와 함께 오페라 를 구경하기 위해 카네기홀로 들어 간다. 하지는 앞으로 벌어질 일을 이야는 아직 있지 못하는데...



왕자: 아닙니다! 그 누구보다도, 그 들이 죽어서 슬퍼하는 것은 그녀입 LICH!

왕: 저 여자는 마녀야! 호위병! 저 마녀를 끌고 가라! 여자를 화형에

왕자: 아버님...! 에바를 죽이시려 면...이 몸도 죽여주십시오...!

OBH: 에드워드(エド 7-ド)...

게 돼...!

남자: 이, 이, 이건...여, 연출치고는 너, 너무한데...

아야: 됐으니까, 빨리 도망쳐!

갑자기 일어난 사람들의 발화 사건, 아야는 여배우가 이 사건 유 범인 것 같다는 느낌이 들어 서 무대위로 옮라간다.





이야: 뉴욕 시경이다! 도대체, 무슨 짓을 한 개나 !?

보고 싶다고 한 건 너잖아. 성명 이야 브레어(Aya Brea) 연령 25세 직업: 뉴욕시경·형사

(ニューヨーク市等・素庫)

남자: 왜 그런 얼굴이야? 이 오페라를

라네기홀

이야: ...그래, 크리스마스 이보니까 즐 "서위해야지,

남자: 크리스마스 이브를 너와 같이 보 낸다니 꿈인 것 같아. 좌석도 관계자 호 대석으로 잡아달라고 아버지에게 부탁 해 두었어. 그럼, 멋진 밤의 시작. 들어 가실까요, 아가씨.

오늘은 크리스마스 이번 추인공



**경기는 매성시** 



그녀의 눈이 이어를!



사람들이 자리자레로 범죄하기 사직인다





그녀는 어린 존개일찍?

어배우: 후...역시, 너만은 발화하지 않 는 것 같군...

0101:01...?

이배우: 그래, 너도 각성하기 시작하고 있음 터...

이야: 무, 무슨 말을 하고 있는 거야!? 어배우: 너의 세포 속으로부터 들리고 있을 것이다... 눈을 뜨라고 와치는 소리가...

야야 앞에서 알 수 없는 소리만 하 는 이배우, 아이는 그녀와 살투를 하 세 된다



야비수: 후...

아야: 모, 몸이 뜨거워...!

**여역**우: 역시...맞군...

이야: 이건 ...도대체?

#### (전투 후)

어때우: 공호(共成)하고 있는 것이다. 너의 몸이...나와...

어야: 공오...?

어배우: 후...그 힘을 쓰는 정도...너는 나에게 다가오는 것이다...나와 같은...그

이야: 같은 힘...? 당신은...도대체...

아메우: 이보 (Eve)...

아야: 이번 ...?

이브: 넌 잘 알고 있을 것이다...나를...

이야: 어...?



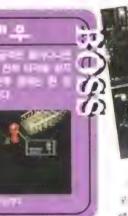
이미의 눈에 이상한 곳이

이야: (뭐, 뭐야...!? 여기는...) 이야: 바, 방급 보인 건...?

이변 : 웃...

이야: 기, 기다면!

하이는 이미를 따라서 수를 되었다. 로 자리 11.에는 이러가 관리적 11점 이 있다. 이때 밖에서는 나이란 소리 가 들었다. 유선은 이미를 따라가지 말고 밖으로 나가자





카네기를 밥으로 나오면 결찰들과 구급용위들이 있다. 여기서 반 오선쪽 에 있는 실진이 나위을 유는데 세속 말을 걸면 30개까지 반아낼 수 있다이세 이브가 사라진 구멍으로 다시 기서 이브를 쫓자. 구멍을 통해 믿으로 내려가면 한 여자아이가 있다



이 아이는 누구얼박?

COM CUI

아야: 너 혼자니? 여기는 위험하단다.

아야: (저 아이 ...! 설마 ...)

아야의 앞에 나타난 이상한 이 이, 아야는 아이를 쫓아서 안으로 들어간다. 아야가 들어간 곳은 배 우등의 백스테이지, 처음에 보이는 문은 아직 들어간 수 없으니 안쪽 으로 들어가자, 갑자기 취 한 마리 가 NMC로 변이되는 모습이 무비 로 나오고 그 취와 전투를 벌이게 된



어보다 다 생기려운 손 없다

취용 불리치면 차우에 있는 배우 대기실에 들어가 보자 왼쪽 방에서 죽어 가는 사람과 대화를 하면 이브가 메릿사(시기기까)라는 여배우라는 것을 알세 된다. 오른쪽 방에는 광대(\*) 배우기한 명 있는데 이 자도 끝 죽게 된다

배우 대기실을 <mark>나와서</mark> 더 안쪽으로 늘어가자, 정면에 보이는 본은 아직 일 수 없으나 사실 위에 있는 인쪽 병으로 들어간다. 발에는 시제가 한 구가 있는데 이 시체를 조사하면 얼화(濟로 우리없다. 얻을 수 있다. 책상 위에는 세이보를 한 수 있는 전화기가 있으니 받 드시 세이브를 해두도록 하지 옷장을 살펴보면 영무세가 한 마리 나타나는데 신경 쓰지 않아도.

된다

방에서 열쇠를 얻으면 바로 아래에 있는 방으로 들어가자 그 방은 수연 여배우의 방으로 바로 메릿사의 방이 다. 방 안쪽에 화장대가 하나 있는데



그녀의 어떻은 매빗사

이 화장대 위에는 메릿사의 일기가 있다. 이 일기를 조사하자



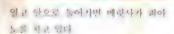
에이브는 필수

이아: (약...? 대체, 무슨 ...어...? 일기 사이에 열쇠가...)



제 일 사이 입

일기 안에 답겨진 내용은 실로 충격적인 내용이었다. 아이는 열기를 보신한 이에서 열쇠((九) 디ば이服)를 발신한다 이제 방을 나와 성면에 있는 분으로 들어가자, 그 분에 들어가기 전에 아직 까지 들어가지 못한 방이 있으면 들어가서 단환을 얻도록 하지 분을



메릿사: 난...메릿사...난...이보 (Eve)... 아, 뜨거워...!



이탈로 변약하는 맥릿시

이브: 핵( )의 자배는 끝났다...

001: 17

이보: 다시...미트콘드리아(ミ) ㅋㅋ> 물기가 예방되는 날이 드디어 온 것 이다.

(전투 후)

이보: 너에게는 아직 시간이 필요한 것

이보: 우리듐의...미토콘드리아의 해방

아야: 미토 ...코드리아?

이야: (또...? 저 이이, 방금 전의...? 아 니...저건...)



# (I) 메르니스타의 일기(1)

#### ।। श्रु ३० श्रु ७०

크리즈이스 공기의 삼염 목욕이 경험되었다. 교기 푹 하고 싶어했던 것이다. 투연은 고하는 1개 전투를 파크 쓰고 보고 보고 하는 이 기가 전에서 술로 본서트도 있다고 한 다. 구성 먹어가며 여기까지 않습히 했다. 어떻게는 추건물 하고 싶다. 약이네트 영혼을 할아서라도

#### 11억 17식 핵소식

일한 작소탕이 방표되었다. 주면은 나와 수진 지하고 의 공동 캐스트 정말 나 혼자. 추면공 하고 들지만 그녀의 연기가 뛰어난다는 건 누구나 다 아는 사슴이가 때문에

#### 114 214 군소식

연습이 저나서서 그런가 예전보다 몸이 자주 뜨거워진다. 약을 먹지 않으면

#### 12 16 4 포요의

결국 현습장에서 쓰러졌다. 항상 그렇듯이 몸이 뜨거워진 후 의식을 잃었다. 이번이 마지막이 되어도 좋다. 이 역만은 꼭 끝까지 해나고 싶다.

#### 124 104 444

또 의식을 잃었다. 연습 도중에 남들이 의사에게 가보라고, 집에서 쉬라고 말했다. 이대로는 수장에게 배역이 넘어가게 된다. 청일 잠이 오지 않지만 빨리 잘 되고 싶다. 약을 많이 먹고 자자

#### 12월 11일 목요일

구진이 자기 방의 화재로 큰 화상을 입은 것 같다. 내가 배역을 독점하고 싶다는 생각 때문에 가하나님 용서해주세요

#### 12 4 174 4 44

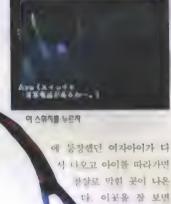
후견은 나의 단독 캐스트로 김정됐다. 약용 좀더 먹어서 두잔의 몫까지 열심히

#### 17월 23일 확소의

드디어 첫 공연의 막이 올랐다. 어쨌든 무사회 광생 수 있었다. 내일은 크리스마스 이번 근처들도 가장 많이 모게 된다. 나를 모레에는 쓴트럼 파크에서의 율로콘서트 도 가다리고 있다. 하지만 몸의 상태는 누준 좋지 않다. 무지런히 여기까지 왔으니 취용 나이 돼... 역음 좀더 먹지 않으면

(전투 후)

이야: (...내가 ... 각성한다 ...?)



오른 쪽에 장치가

하나 있음 것이

나 이 상치의 스위

भा भग्या से संबंध संदर्ध । वास

भोगेमदर्ग यावामां दे । ।। ह

भार लाग राज्य (जातामा वामा व

이야 : 이번 ... ו ובושון: יוסוס 이야 : (모, 몸이 ...뜨거워 ...!) 이브: 혼자만으로 ...나를 저자하려는 거나...? 하긴, 수를 늘리려고 해도 불에 탐뿐... 이쁘: 너 이외에는...

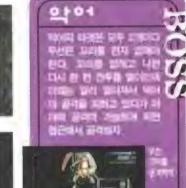
아야: (의사 ...?) 아야: (미토뵨드리아의 ... 8명) ...?)



अग्रेश्वा ज्या

टीय अशंभदी

11:11 : 111



001: 28...

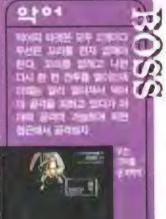
이브: 너는 알지 못한다 하더라도...미토 콘드리아는 이해하고 있어...푹...예전부 El...

이보: 너에게 시간을 주지...생각할 시간 과...진의할 시간을...





어브: 그리고...너는 각성하게 되는 것이다...



복잡한 심경의 이야

Asset --

아야는 악이를 불러지고 카테기를 8 17811



나나들의 등장

리포터: 크리스마스 이보의 오페라 극장 온 보시는 바와 같이 아수라장이 되었습 rich i



또다시 그 장면의

어디라는 생명하는 기를 만나고요 리아 이야 그 세속 비를 살으로 빠지가 있다 하다는 뭐라도 되죠 ㅎ 긴 구멍을 통해서 하수도로 들어간다.

#### 하수도

하수도 안쪽으로 들어가면 아까 전



곱지기 반이된 악이기!!!

리포터: 아, 당신이군요!<mark>? 발화하지 않</mark>은 경찰. 잠시 이야기를 듣고 싶습니다만.... 이야: ...

리포터: 사람의 몸이 자연적으로 발화했 다는 사건은 경이로운 일인데....

아야: 그만 ...

리포터: 이건 크리스마스 이보에 일어난 농량 만한 사건입니다! 저는 시청자를 대표하여 당신을 인터뷰에서...

리포터: 뭐, 뭐야! 거, 경찰 앞이야! 납자: 공교롭게도, 나도 경찰이야.

이야: 다니엘(#= 포ル)... 다니엘: 늦어서 미안, 이야.

(경찰차 안)



경험에로 함하는 두 세월 다니얼 : 이야, 괜찮아? 이야 : 어...그런데 그는 ...

다니엘: 먼저 도착한 경찰에게 물어 봤는데, 럽레벌떡 도망간 것 같아. 모처럼의 데이트가 엉망이 됐군.

야마: 그렇지도 않아요. 아주 끈질기게 들러붙어서 오페라에 동맹해 준 것뿐.

눌러붙어서 오페라에 동맹해 준 것뿐. 다니얼: 호오, 너와 오페라...커 정말 이 상한데, 어떤 바람이 분 거지?

이야: 뉴욕 타임즈에서 광고를 보고....

조급, 신경이 쓰여서...

다니엘: 설마, 이 사건의 <mark>남세를</mark> 많은 거 야? 해하, 너도 조금은 경찰로서의 감이 몸에 불었는가 보구?

아야: (말...?)

야야: ...다니엘은 아들과 같이 지내지 않아도 돼요? 크리스마스 이보잖아요. 다니에: 네서도 게하이 아도이야. 그

다니엘: ...녀석도 경찰의 아름이야. 그 정도는 헤아려 주겠지. 근데, 현장에 있 던 녀석들에게서 예뻐 가지 예기를 들었 는데, 이 시절...

아야: (...미토...콘드리아...? 공오(共 제)...? 그 아이는...나...?)

다니엘: 피곤해? 뭐, 부리도 아니지.... 신출내기로선 큰 사건이였으나.

보는 것은 그 사업으로부터 시 사용없다 그 이분 같은 6일만 사 행동은 여러였다 3 사업을 했다. 다시 형화보는 사람은 동어당 및 어디, 바다막 Lionies 위를 하면 는 것이라다 공화됐어야다. 어디 가 그리움과 많은 바람을 존경되 Tender



를 번째 날, 응합(融合)





제조여개중을 받는다

### 경찰서

다니엘: 존찮은 가야? 푹 쉬는 게 좋을 겁. 야야: 그렇게 하고 싶지만, 어제 저녁 사 건의 진상은 저밖에 몰라요..

다니엘: 그때부터 메릿사의 신변을 초사해 봤는데... 그녀에게는 파볼이가 없어... 특별 이 가까운 친구도 없고... 병이 많아서 항상 어떤 약을 먹고 있었던 것 같아. 오페라에 관계된 사람들의 말에 의하면, 그런 상태로 오페라를 잘 할 수 있었다는 게 신통했대. 어제 제목 시전 직후, 그녀의 아파트도 전부 타버리고 약도, 다니던 병원도 지금으로서 는 알 수가 없어

닉스: 그램, 인체자연방화라는 건 사실

이야: 정확하게는 자연밥화한 건 아니에 요. 밥화된 거죠.

워크: 어떤 속임수지? 살마 초등력 같은 건... 아야: 지금으로서는 그렇게 밖에 말할 수 있죠.

<mark>워너: ♣능력이라...NEXT-FILE도 아닌데. 닉스: 아야와 많이 사실이라면 우리 손 으로 처리할 상대가 아니야.</mark>

다니에: 난 아야의 말을 믿어, 진상을 아는 건 지금으로서는 아야 뿐이야, 어쨌든, 그번 녀석이 상대라면 지급의 장비로서는 마음이 놓아지 않아. 베이커(< 4 ヵ-)부장에게 말해보자.

배야카: 보고서를 읽어보았다... 말어지는 내용은 아니지만, 많은 의생자가 생긴 용악범죄다. 우리들은 이 시간의 해결에 온 임을 쏟는다. 자네도 무기 관리부에서 장비를 점검해두도록 하라. 이어가중을 보레스(ト-レス)주임에게 주면 도움을 즐 것이다.

사건이 이불째로 접어든 시점, 아 아는 자신의 부서로 돌아와 앞으로의 일을 걱정한다. 앞으로 다칠 사건에 내비해서 왕비를 점검해두라는 부상 의 말을 듣고 무기를 개조하러 지하로. 항한다. 지하의 무기 개조산에는 트레스의 웨인이 있다. 트레스에게 베이커 가 준 개조허가증(此(山) 및 의을 주면 무기를 개조해준다. 웨인에게는 무기나 아이템을 맡길 수 있는데 나중에 쓸모 없게 된 열쇠들은 그에게 뭔가 사 모든 준비를 끝내고 1층으로 옮라오면 목도에 한 혹인 아이가 있을 것이다. 이 아이에게 가보자.

아야: 왜 그러나? 길을 잃어버렸지? 남자아이: ... 다니엄: 어떻게 된 거냐, 벤!? 벤: 아빠!



भाषाचा अवस<u>ार</u> स

아야: 이 아이가 벤이군요. 다니엘: 이 누나는 아이다, 벤. 근데 왜

**ाध्या स्थाप**?

변: 이거... 다니엘: 어어, 약속했던 콘서트표구나... 미안하구나, 이빤 오늘도 바쁘단다. 어 제 사건이 처리되지 않았다. 사건이 끝 나면 꼭...

벤: ...됐어요, 그만둬요!

다니엠: 벤!

다니엘: ...역시 아이들에게는 어머니가 필요한 건가...

야야: 그렇지만은 않아요. 저도 어린 시 절 어머니를 사고로 잃고 푹 아버지 혼 자서 김러주었어요...아버지께는 갑사하 고 있어요.

다니엘:저 예 엄마는 살아 있어...

다니에온 아들을 사망하는 마음에 가능 아파하고...사무실로 돌아온 이 아는 부장이 자신을 부른다는 말을 고 부장실로 향한다

아야: 베이커 부장님, 부르셨습니까? 베이커: 이야, 기자회견이 있다, 자네도 참석하도록 하라. 아야: 저말입니까?

강화사(1주)

베이커: 단, 자네는 네 질문에만 대답해 야 돼. 상대는 메스컵이다. 우리 폭 사정 이 나쁘다는 것을 보여주게 된다면 보란 듯이, 여럿이서 달려듬거야. 저네 자신 이 의심하는 일도 밥성해서는 안된다. 내가 잘 주도합테니, 자네는 그것에 관 한 것만 대답하도록.

0101:01

베이커: 시간이 다 됐다. 기자회견장으



이어에게 업조심여자고 당부하는 베이키 기차: 즉, 크리스마스 이보를 노린 테러 사건이였다는 것입니까?

베이커: 저희는 그렇게 보고 있습니다. 기자: 극장에 들어가려고 했던 경찰들이 나 소방사들이 발화한 것은 어떻게 된

것입니까?

이야: 그건 ...

베이커: 그건 인화성이 강한 특수한 화 학약품이 사용되었기 때문입니다.

기자: 질문입니다. 거기 있는 브레어 형 사는 극장에서 아무런 상처도 입지 않은 채 돌아왔습니다. 그 이유에 관한 것은? 베이커: 그건, 그녀가 경찰로서 훈련을 받았기 때문에 냉정한 판단력을 지니고

행동한 결과입니다.

리포터: 저는 그녀에게 불고 있는 것입

베이커 : 그녀는 ...

이야: 저희 미토콘드리아는 돌연변이라

고 말했습니다. I (OIO ; IFION



이어는 모든 열을 밝힌다

리포터: 떠토...콘드리아입니까? 누가

이야: 메릿사...이나, 이브라는 재였습니다.

리포터: 주연 어때우 메릿사는 화재로

사망했다고 비포되었는데!?

이야: 메릿사는 국었습니다. 그녀는 욕 체를 이보라는 자에게 빼앗긴 것입니다.

기자: 이브란 건 무엇입니까? 설마 외계 이 같은 거 아니겠죠?

베이커: 초용하세요! 그녀는 피곤합니

다. 자세한 건 현재 조사중이니... 베이커: 이번 기자회견은 이것으로 끝마

치겠습니다!

(다시 베이커의 사무실로)

베이터: 아야, 왜 제멋대로 발언했나!

이야: 진심이기 때문입니다. 베이커: 그건 어젯밤의 보고에서도 이야기했

지 않는가! 하지만, 그런 일을 믿을 사람이 어 디 있겠는가!? 그건 메스컵을 시작으로, 시민 들을 혼린에 빠뜨림 뿐이야!

다니엘: 부장, 아야는...

베이커: 용건은...? ...뭐? 그럼 전화를

이쪽으로 들려줘.

베이터: 여보세요, 뭐!? 미토? 좀더 정

확히 발음해요! 그래...뭐예요? 아아... 알겠습니다.

베이커: 발음이 나빠서 잘 듣지 못했지 반, 일본의 과학자 갑다. 미로인지 뭔지 계속 말했다. 이쪽으로 온다는 것처럼

말했는데...

다니엘: 미토...?

아야: 미토콘드리아...아닙니까?

니스: 미토콘드리아란 건 세포 인의 산소에서

에너지를 만들어내는 것 아닙니까?

다니엘: 배운 것도 같은데,

이야: 이보도 말했어요.

이야: 미토몬드리아가 해방되는 날이 있다고... 닉스: 미토콘드리아...며칠 전 신문에 박 불관 연구원이 새로운 학설을 발표한 것

에 대한 기사가 나왔어. 다니엘: 부장, 아이를 데리고 그 연구원에게

에기를 들으러 가도 괜찮겠습니까?

베이커: 가도록 하라, 매스정도 떠듬썩



누구로부터 온 전략임력?

할 것이고, 좀전의 전화도 뭔가 신경이 MOICH.

다니엘: 알겠습니다, 가자, 이야!

MAP

[[편사(PITI]를

지하1층으로

महिला बादाना भागा अपना वर्ग 발표한 박물관 연구원이라... 이야와 다니엘은 그를 만나가 위해 경찰적 나의 박물관 Museumi C로 설립다.

(경찰차 안) 다니엘: 우리가 가는 곳은 자연사 박물 관(自然史博物館)이야, 연구원의 이름 은 한스・크림프(ハンス・スクラン 7) . 박사 학위도 가지고 있는 것 같아. 이야: 크림프 박사네요. 전공은 뭐죠? 다니엘: 요전 신문에는 미토콘드리아의 서로

운 학섭이었지만 유전자관계(遺傳子關係)

- (I)

크램프 역사를 만나려 가는 이어와 다니엄

전반(수세종)의 권위자 같아. 이야: 박사 학위를 가지고 있으면서도 박물관에 일하다니... 이상하군요 다나엘: 뭐, 사람을 아주 실어해서 시람 들과 어울려서 연구 시간이 출어드는 것 을 실어하는 것 같아.

이야: 외골수로군요. 다니엘. 근데, 네 기본도 알지만 정신을 좀 차리는 게 좋아.

이야: 기자회견의 일?

다니엠: 그래.

이야: 다니엘이야말로 부장에게 그렇게 까지 하지 않아도. 동기였지 않나요? 다니엘: 옛날에야...지금은 상사지.

#### 박물관

아이와 다니엠은 어느덧 박유관에 도 착한다. 하지만 크리스마스라서 박물관 은 휴관증이다. 다니엘은 경비원에게 크램프 박사를 만나러 왔다고 밝히자 경비원은 크램프 박사는 휴일인데도 박 물관에서 연구를 하고 있다고 알려준 다. 다행스럽게도 크램프 박사는 박물 판에 있었다. 연구신은 2층에 있는데 아이는 경비원이 일러준 노트에 서명유 하고 2층 연구실로 들어간다.

다니엘: 없나?... 크림프 박사님

다니엘:...박사!!!

크림프: 듣고 있어, 왜이리 소란이야, 이야: 뉴욕 시경입니다. 말씀을 여름고 심은데...

이야: 박사님, 저희들은 어제 저녁에 일 어난 사건의 단서를 찾고 있습니다.

크램프: ...대체, 무슨 용무야?

크램프: ...!!



박사를 보자 또 환상이 보이는 아이

아야: (..포...)

아야: (이 남자...! 날...알고 있나...?)

다니엘: 왜 그래?...괜찮아?

아야: 아, 아이.



...뉴욕 시경이, 왜 미토콘드리아 같은 것에 용미를?

이야: 어제 밤에 읽어난 사건의 범인이 "미토콘드리아가 해방되는 날"...이라고 말했습니다.

다니엘: 그 범인은 ...주위 사람들을 손도 다지 않고, 불태워버렸다...그리고...리장 같은 모습이 되어...도주해버렸다.

아야: 저희들은, 범인이 남긴 "미토콘드 리아"를 단서로 생각해서 그것에 관해 불어보기 위해서 온 것입니다.

크램프: ...너희들은 ...미토콘드리아라는 것이 정말 어떤 존재인지...모르는군. 크림프: 미르몬드리아는 생물의 유세에 있으 면서, 스스로의 유전자를 가진 존재다.

이야: ...스스로의 ...? 별개의 생물이라는 막인니까?

크림프:그렇다.

다니엘:...기생총 같은 거군.

크렘프: ...패러사이트(기생하는, 기생충 의 뜻)...라고? 심한 말이군! 우리들은 미토론드리아 없이는 삼 수 없는데? 미 토론드리아가 에너지를 만듦어 주기 때 문에! 우리들은 살아가는 거야.

크램프: 그 예로 우리들의 뇌료 들 수 있 다. 뇌의 활동은 산경의 전달에 의해 이 루어지지만, 전달이란 것은 일종의 전류 의 흐름이다.

크램프: 그 전기조차도 미토본드리아가 공급해준다. 계산상으로 1평왕 cm당 20 만 볼트의 전압을 일으키는 것이 가능하 다. 전기만이 아니야. 직접 열에너지를 발생하는 것도 가능해!

이야: ...임...?

다니엘: 그럼, 어제 저녁의 방화는...! 크램프: ...

크램프: ...사람이 불타서 녹기 위해서는 1600도 이상의 고열을 필요로 한다. 미토론드

라이는 조작세포 하나에 수백 개석 은 존재하고 있어. 만약 온몸에 미토 콘트리아가 일체의 활동을 시작한다 면...손실을 일으키고도 낡는 정도의 에너지를 생산하는 것이 가능해. 사 람을 불태우는 것 정도는 아주 간단 아 거이다.

어야: \_메토콘드리아가...방회사기였

다니엘: ...박사. 불림없이, 우리들은 미 토본드리아 없이는 살 수 없을 지도 볼 라. 하지만 결국 우리들에게 이용만 되 는 존재 아니야?

크럼프: ...견해의 차이지, 당신들은 모 홈테지만, 미토콘도리아는 생물의 성장 이나 노화도 제어하고 있다, 그 에는 손 이다. 태어날 때, 손은 단지 고깃덩어리 에 지나지 않아, 하지만 손가락 사이에 있는 초작세포가 죽으면, 이것이 분리된 손가락이 되어 손이 만들어진다.

우리들을 구성하고 있는 조직세포는 필 요하지 않게 되면 죽음을 선택하는 신호 물 받아서 자살하는 기능을 가지고 있는 것이다.

크램프: 그 조직세포의 자살을 결정하는 신호는 미토론드리아 내부에서 밤생된 다. 이것에 의해 조직세포 핵의 유전자 는 정단되어서 축음에 이른다.

크램프: 노화하는 것도 그렇다. 미里론 드리아는 자신들의 조직세포에 10배에 달하는 속도로 동연변이를 입으킨다. 이 변이는 기능에 장애를 가진 이상한 미토 몬드리아도 생긴다. 이상한 미토콘드리 이가 늘어나면 에너지 생성 효율이 저하 된다... 이것을 노화라고 부르는 것이지. 크램프: 어때? 이래도 자신들이 우위라 교합수있어?

다니엘: 하...하지만, 미토콘드리아가 자신의 의지를 가져서 그러는 것은 아닙거야.

크램프: ...미토콘드리아는 자신들의 초 직세포의 10배의 속도로 들연변이를 일 으킨다고 하지만....그건 10배의 속도로 진화하고 있다고도 할 수 있어.

크램프: 생물이 탄생되고 10억년사이에 때 콘드리아는 이 속도로 진화를 계속해 있다\_우 리들의 생각을 호일하는 능력을 지니고 있다 레도 전혀 이상하지 않아.

다니엘: 첫...

크램프: 재미있는 사실을 알려주지, 여 러 인종의 인간에게서 미토본드리아의 변이의 항당을 조사하여 인류의 선조를



대토콘드라이가 그런 존계라니...

특정시키려고 한 학자가 있었다. 1987 년에 발표된 학설에 의하면 모든 인종은 아프리카의 한 여성에 귀착한다고 한 다... 즉, 인류의 선조는 아프리카에서 탄생되어 전세계에 널리 퍼진 것이라는 말이다. 미토펀드리아와 같이...후후, 그 무트의 명칭을 알고 있나...? 바로 "미토 몬드리아·이브"라고 한다. 유용한 명칭 이라고 생각하지 있나?

아야: ...이보!?

이야: ...어제 그 범인도...이브라는 이쁨 이었습니다.

크램프:...뭐라고!?

다나엘: ...? 박사, 뭔가 암고 있지? 무 엇이든 좋으니 알려주지 그때!?

크림프: ...유감스럽지만, 여기까지만 말 하지, 미안하지만 돌아가 주지 않음텐 가? 연구에 방해가 되어서!

다니엘: 어...어떤 거야!? 뺍리!

이야: ...가죠, 다니어 ...

다니엘: %...



미토콘드리아에 대한 크램프 박사 의 말, 그것은 실로 총격적인 일이 아 널 수 없었다. 수많은 궁금증을 해소 하지 못한 이야와 다니에온 하는 수 없이 경찰서로 다시 향한다.

(경찰차 안)

다니엘: 뭐야, 그 자식!? 갑자기 외를 내고, 하여만 그런 녀석은 정말 땀에 안들어.

0|01: ...

아야: (그 남자...어딘가에서...)

다니엘: 다니엘이다. 음...뭐!? 알겠다.



다나영의 이름과 전 부인이 바로 그곳에...

골장 가겠다!

다니에: 시간에 진전이 있는 것 같아!

아야: 뭐라구요!?

다니엘: 곧장 경찰서로 돌아간다! 꽉 볼

장아, 어야!

사건에 진전이 있다는 호흡을 받은 마야와 다니엘은 경찰서로 향하고... 경찰서에 도착한 아이는 이전에 기자 회견을 한 회의실로 간다.

베이커: 오삐라 가수 메릿사의 솔로 픈 서트가 오늘 열립 예정이었다. 하지만 그녀는 어젯밤 사건을 일으리고 실종되 어 주의자측이 콘서트의 중단소식을 알 렸음에도 불구하고 콘서트장에 수많은 관객들이 모여들고 있다. 어젯밤 같은 참극만은 절대로 일어나서는 인대!

베이커: 콘서트장은 센트럼 파크의 이외 음악회장이다.

다니엘: 센트램 파크!?

이야: 왜 그래요, 다니엘? 다니엘: 벤라...르벤(ロレン)이 간 콘서

아야: 뭐라구요!?

HOF

베이커: 다니엘! 아직 회의중이야!

다니엘: 시끄러워, 베이커! 내 자식의 목

숨이 달려있어!

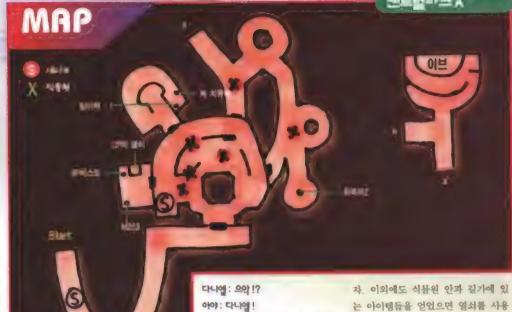
베이커 : 다니엘 ...

배이어 : 아야 ...

베이커: 다니엘의 지원을 부탁한다...!

아들의 신변에 위험이 있을지 모은 다고 생각한 다니엘은 회의도중에 밴 을 찾으러 센트럼 파크로 향한다. 배





이커는 아야에게 개조허가증을 다시 주면서 다니엘의 지원을 부탁한다. 지 하로 내려가 무기를 개조하고 다니엘 을 뒤쫓아 센트럼 파크로 향하자

(경찰차 안)

다니엘: 벨리 타, 이니, 이보 녀석 도대 세 목적이 뭐지!?

이야: 오페라도 그렇고, 이번 일도 그런 걸로 봐서 대규모의 관객이 목적 같은데요..

다니엘: 제길! 무엇보다, 벤이 휘말려든

것이...!! 이야: 서두표죠!!

다니엘: 무사예약 한다! 벤...!

### 센트럴 파크

다니엠: 벤!!! 이야: 잠깐, 다니엘! 다니엠: 벤이 안에 있어!



다니엘은 방학이기 때문에 들어갈 수 없다

는 아이템들을 얻었으면 열쇠를 사용 다니엠: 젠장! 타버리는 게 문제인 하여 동쪽 공원에 있는 문을 열고 야 외극장 안으로 들어가자

다니엘: 나에게는 밴 밖에 없어!

그 애만이 ...! 내 가족이야... 다나엘: 제길...! 용이 왜...!

아야: 제가 가죠...

이야: 발화하지 않는 건...지금으로서는 저밖에...!

다니엘: 하, 하지만...]

이야: 벤에게는 다니엘이 필요해요. 혹 시 당신이 죽는다면.

다니엘:...미안해! 정말 미안해, 아야...! 변을...부탁해...!

이야: 로렌드요!

발화하지 않는 것은 아야 뿐이기 때문에 결국 이야만 공원 안에 들어가 게 된다. 처음에 공원에 들어가면 경 살차 옆에 전화가 한 대 있다. 이곳에 서 세이브를 꼭 해두고 계속 진행하여 공원 안까지 도착한다. 공원 안에 늘 어가면 왼쪽에 있는 방(시채가 쓰러져 있는 방)의 서랍에서 CP의 열쇠(CP の織)를 얻는 것이 최우선이다. 그 방 에는 방어구와 무기도 있으니 좀더 쉬 운 전투를 위하여 반드시 얻도록 하

이번: 어서 오십시오..나의 동포들이여... 이쁘: 오늘밤은 우리들에게 있어서 수억 년에 걸쳐 가장 기념이 될 만한 성스러 운 법이 된다...

이보: 그래...다시 자유롭게 되는 시간이 찾아온 것이다...우리들의 숙주들은 우 리듬이 진화를 단념하고 있다고 생각했 다....하지만, 오늘밤부터 우리들 미토론 드리아가 숙주인 핵을 지배한다...!

(이브가 사람들을 액화시킨 후) 아야 : (너, 너무해...왜...왜, 이런 ...!) 아야가 야외극장을 나오면 다시 여자아 이를 보게 된다. 꼬마아이가 향한 곳으 로 가서 이번의 다시 조우하자.

이야: 관객들에게, 대에 무슨 짓을 한 것

이보: 또, 너인가...하지만 늦었군, 훗... 이야: 기, 기다라!









사람들이 어디들의 슬리엉으로 변약한다



기대면 요리암이 되어버린 관계들

도망신 이브를 따라 야외국장의 아 내 내러가면 여자아이가 나타났다 가 사라진다. 이제부터 나오는 공원은 4번부(C)는 조금 복잡하지만 지도 를 위한하면 그리 복잡하지는 않을 것 이나 나니를 가나서 보스가 있는 곳 까지 자자 중간에 있는 **아이템은 또** 두 범수하는 것이 총을 것이다.





이에는 경설생???



도도한 모요의 이번

보그인 기원으로 기계하고 않으로 선생하면 하면가 다하여 양에 작업다

이야: 기, 기다려! 왜 그런 일을...! 이보: 아직 ...이해하지 못하는가? 알고 싶다면, 타도욕 해라...나도 너에게...듣 고 싶은 것이 있다...

(마차를 된다)

이보: 왜...왜 인간의 편에 서는 거지? 이야: 당연하지, 난 인간이니.

이브: 나보다도...전혀 일지 못하는 사람

의 편에 선다는 것이냐?

001:01...? (전투 후)

이보: 아무래도 넌 아직 내가 누구인지



메달고 있지 않은 것 같군... 이브: 네가 깨닫고 있지 않더라도 너의 미트콘드리아는 잘 알고 있을 터...그렇 기 때문에 너도 그 극장에서 이끌려진 개다 ...

아야: 무, 무슨 말을 하고 있는 거야. 이보: 알려주지, 발로서가 어닌...너의 미토몬드리아에 직접...

이야: 그, 그..만되...!

이보: 네자신이 이해하지 못한다고 하더 라도 너의 미토콘드리아라면 알고 있음



열의 목주(?)



이-- 여자리위



또디시 병원이 보인다

터...원래 나와 너는...

0/01: 11

Christ cost of the

변: 이바!?

다니얼 : 벤! 괜찮니!?

벤: 엄마와 함께 왔었는데...

다니엘: 엄만, 엄마는 어떻게 됐니!? 벤: 전...아빠와...엄마와 같이...셋이서 크리스마스를 보내고 싶었어요...

다니엘: ...그랬니, 그래서 아빠를 찾아 왔단다...

벤: 근데...엄마가...엄마가...이상하게 변 레버려서 ...

다니엘: 르렌이...변했다고!?



벤은 무시여자만 로펜은 이번게 슬라임으로.

벤: 전...부대에 가까이 기면 기분이 나 빠져서...엄마에게 돌아가고 싶다고 말 였음 뿐인데...<mark>엄마가 이상한 사람처럼</mark> 되어...무대로 가버렸어요...다른 사람들 토...모두...

다니엘 : 로펜이 ...

(한편, 뉴욕시경 17분서에서는)

베이커: 센트럴 파크의 파레자는 극장의 피레자 수를 훨씬 뛰어넘는다. 더이상, 시민들을 말려들게 해서는 안된다...시 민들을 모두 맨하탄섬(マンハ・タン 瓜) 밖으로 피난시켜야 한다. 다행히, 크

리스마스 휴가로 시민들은 적다.

워너: 저희들은 어떻게 합니까? 베이커: 불론 남아서 이보의 포위망율

좁힌다. 닉스: 그건, 군대의 일이 아닙니까?

베이커: 그렇게 되기 전에 무엇이든 하

는 것이, 뉴욕 시경의 임무다. 다니엘: 아야로부터의 연락은!?

다니엘: 없나...! 아야는 때에 어디로 사 리진 거지!

베이커: 다니엘, 너도 시민들의 피난을 유도한다.

다니엘: 지금으로서는 녀석에게 대항할 수 있는 것은 아야 밖에 없습니다! 전 아 야를 찾겠습니다!

닉스: 괜찮겠습니까? 부장...

베이커: 그도 르펜을 일었다...아야는 그 에게 말긴다. 다른 사람들은 시민들을 유도해취라.

HS: 아바!

다니에: 미안하다, 백, 아야가 사라져 버 했다다.

베:그 누나요?

다니엘: 그래, 엄마를 이상하게 만든 네 석에게 대항할 수 있는 것은 이야 뿐이

다니엘: 께시(キャシー), 미안하지만 벤 을 부탁해.

꿱시: 벤은 저에게 맡기세요.

HE OWN ...

매시: 자, 우리 같이 아빠를 기다리자. 벤, 개를 좋아한다고 했지? 뉴욕의 경찰 견을 소개해 줄게.

(변과 케시가 자하에 있는 경찰견 사육 실로 간다)

께서: 이 아이에게 개를 보여주고 싶은 데 괜찮겠죠?

경찰: 그래, 총을 데보, 그럼 문을 열게, 경찰: 자, 네 손님이다.

페시: 서바(シ-バ)린다.

경찰: 이라, 시바가 너를 마음에 들어하 는 것 같은데.

벤: 하하하, 간지러워.



जिल्हा धरा । मह जाड यह



이번에는 뉴욕이 이수걱정으로

(폐쇄된 맨이탄의 안 구역)

경찰 A: 몇 번이나 말해야 알겠어! 서민 들은 모두 피난중이야! 여기는 게미세미 한 마리도 얼씬하지 못해!

일본인: 그래서, 몇 번이나 말하지 않았 습니까, 연락을 해두었습니다!

경찰 A: 뭐!?

임본인: 아~ 침내...의학 용어로는 통하

지가 않는군...

경찰 B: Hey, Are You Chinese?(당신은 중국 사람입니까?) 일본인: 아니요. No! 1 am Japanese.(아니에요 전 일본사람이에요) 경찰B: 아, 일본인이군요.

일본인: Oh! Can you speak Japanese?(오! 당신은 일본말을 할 즐 아십니까?)

경찰B: 조급이요, 당신, 누구입니까? 일본인: I am Kunihiko Maeda.(전 쿠니히코 마에다입니다.) 에...에...그러

경찰A: 시번 같은 겁 봐! 잘 말하지도 옷함 개편 의국에 오집 말아야지!

'명참 A: ...육!

경찰 C: 거봐, 그렇게 흥분하면 심장에 출지 이아.

경찰 A: 으오 ...! 뜨거워 ...!

경찰 A. 으으악!!!

마에다: 지금이 기회로군.

마이다: 인체자연방화...역시, 틀림없어.



다에다는 무인각 영고 있는 듯 하다

(소호 거리의 어떤 방)

아야: (...?)

이야: (여기는...?)

이야: (백원 ...?)

마이다: 아, 제, 제어나셨습니까?

이야: 당신은?

마에다: 쿠니히코·마에다(ゥ=ヒョ・ マニタ). 일본에서 은 과학자입니다.

다니엘: 그 사람이, 당신을 발견했어.

이야: 다니엘!

다니엘: 밖에는 경찰들 이외에 취색미 한 마리도 없어. 그 떠돌썩한 뉴욕이 완 전히 유령 도시가 되어 버렸어.

이야: 그래 말아요! 이보는!? 센트럼 파 크의 사람들은...!

다니엘: 벤은 무사했지만...사라져버렸 어...관백 모두...

0101: ...

미에다: 사라졌다? 발화한 것이 아니고? 이야: 슬라임처럼 액체화됐어요, 그리고 아나토 용합해서...



이야의 이 생활의 관객는 곡인 무엇임책...

다니엘:...

미에다: 일본에서는 보이지 않은 현상 \_

아야: 이본?

미에다: 몇 년전, 일본에서도 유시한 사 건이 일어났었습니다. 이번에 일어난 사 건의 스케일 정도는 아니었지만.

아야: 뭐라고!?

다니에: 이빠, 자세하게 이야기에 봐! 마에다: 사건의 발단은 어떤 과학자의 부인(기요미: 필자 주)의 자동차 사고에 기인했습니다. 부인을 너무나도 사랑한 그 과학자(도시아키: 평자 주)는 그녀의 간세포(肝細胞)를 배양시키는 일로 그 너의 생명을 연장시키려고 했습니다.

미에다: 그 과학자는 그 세포에 이보라 는 이름을 붙였습니다.

이야: 이번 !?

마이다: 그 간세포는 중식하여, 부인 그 자세가 아닌, 그녀의 미토몬드리아가 지 배하는 옥세가 되었던 것입니다.

마에다: 과학자의 정자를 얻은 그녀는 와전한 미보콘드리아 생명체를 **탄생시** 키려고 했습니다.

이야: 위적한...미토콘드리아!?

미에다: 하지만, 간세포에서 중식한 "그 녀"는 그 육세를 유지할 수 없었습니다. 그래서 그녀는 부인을 사고로 죽이기 전 에 미리 장기이식 뱅크(吳昭和淸// / 7 )에 등록시켜 두었습니다...

마에다: 그 결과, 사고가 난 후 그녀의 신장은 어떤 소녀(마리코: 필자 주)에게 이식되었습니다, 그리고 그녀는 그 소녀 에게 수정만을 이식시키서 완전체를 출



이 계임의 원칙(?)을 이어격에주는 때에다

산했습니다...저는 이 사건에 용미를 가 저 그 과학자가 있던 연구실에 들어가서 여러 가지 연구를 계속했었습니다.

미에다: 그리고, 이쪽 사

건을 듣고 날아온 것 입니다.

다니엘: 일본에서 의 사건도 그렇 고, 이번 일도 그렇고...도대 체, 뭐가 입 अरे नेकां प्राज्ञाद्धः अंत्र 까지는 처 £... 0101: ...

다니에: ...아 야. 네 몸은 뭐 일어난 거 없 O|O}: 0||? 0||... 다니엘: 쓰러져

있었을 때는 놀 맀어, 설마 그 괴물에게

아야 : 이보와 전혹했음 때\_됐가, 내 이에...

마에다: 발화되려고 했죠?

다니엘: 아니, 그게...아야만은...괜찮아.

마에다: 뭐라구요!?

마에다: ...어떻게 된 일이죠?

아야: 저도...괴용일지도 몰라요.

다니엘: 무, 무슨 말을 하는 거야, 이야!? 아야: 혹시라도 제가 당신들을 죽이려고

할 지도 몰라요... 다니엘: 무슨 말이야. 그런 일을 있을 리가\_ 아야: 부탁이에요, 저도 모르겠어요! 저

와 함께 있지 말아요... 다니엘: 이야...

ाकाः भारतिकरण

마에다: ...알겠습니다.

다니엘:이,이바!

이야: 제발, 다니엘...제가 괴물이라도... 당신을...죽이고 싶지는 않아요...

다니엘: 넌...괴용이 아니야...

다니엘: 나의 동료 경찰 아야 - 브레아 야...! 내가 ...보장해 ...

0)0}: ...

이야: (이보가 나에게 접촉했음 때의... 그 느낌은...미야(Maya)...? 하지만 마 아는, 어머니와 같이 사고로 죽었을 텐 때...설마...)

D.133 3

SEUECTION

백물관으로 영어는 이어 일행

데려다 주시지 않겠습니까?

다니엘: 연구설비?

마이다: 좀 시험해 보고 싶은 것이 있어서... 아야: 박물관의 크램프 박사의 연구실은 어때요? 제법 쓸만한 연구성비가 있는 것 같은데.

다니엘: 그 자식은 정말 어딘가 마음에 안들어.

아야: 박사도 피난했겠죠. 괜찮음 거예요. 마에다: 그럼, 그곳으로 부탁합니다. 다니엘: 팀은 거절하겠습니다. 손님!

#### 박물관

마이다: 여기가 미국 자연사 박물관입니 까. 역시 크군요...

미에다: 여기에 연구설비가 있습니까? 다니엘: 한스 · 크림프라는 재수 없는 자 식의 연구실이지, 지금이라면 녀석도 피 난해서 바이 있을테니, 좀 사용해도 괜 <u>장</u>겠지 뭐.

(연구실로 들어간다)

마에다: 와...박물관 연구실치고는 꽤 대 단한 기기들이 있군요.

다나엘: 근데, 뭘 하고 싶은 거야?

마에다: 예, 잠시 기다려 주세요.

마이다: 실은 아야씨의 옷에 젤리상태의 물질이 붙어 있었습니다.

아야: 설마...이보의...?

마에다: 에, 상황으로 봐서는 이쁘의 세 포 조각이 틀림없다고 생각합니다.

마이다: 아아씨르부터 들은 이보의 힘은 확인되지 않지만, 세포의 레벨이라면 확

인할 수 있을 거라고 생각합니다. 마이다: ...욕!!(칼로 자신의 손을 띄 서 피를 추측한다)

다나에: ...이화, 무슨 짓을 하는 거야?

마에다: 약간의 실험을 해보려고...

마에다: 의...대단혜 ...이건 ...생각한대로 입니다...와서 보십시오.

0101: ...

야야: 잡아먹혀버렸어요...

미에다: 미토콘드리아...다시 말하면 이 보는 자신의 세포학에 달라붙어서 완벽 하게 지배하고 있습니다. 아야씨를 공격 한 동물들도 같은 미토콘드리아에 조종 을 당하게 된 것입니다...

다니엘: 미토콘드리아에게...핵을 지배

하는 능력이 있다는 거야? 마에다: 아니요, 보통의 미토콘드리아에 계는 그런 능력은, 없을 것입니다. 하지 만 이브의 미토콘드리아는 훨씬 진화하

고 있습니다.

마에다: 그렇습니다...굳이 추측하자면... 마이다: ..보통의 미토론드라아는 ATPR는 아무지를 생산함 때 산소를 필요로 합니다. 그 사이 미토콘드리아는 역에 그 산소를 요구합 나다. 액은 미토콘드리아로부터 에너지가 공 급되지 않으면 활동할 수 없습니다. 따라서 미 토콘드리아의 요구를 거역할 수 없는 것입 나다. 이보는 아마도 그 공생관계를 역 전시키는 능력을...진화, 혹은 변이에 의 해 몸에 익히는 것이 아니겠습니까?

다니엘: ...공생관계를 ...약전 ...? 마염: 이번 세포조직만으로도 이 정도의 힘입니다...이브 본세의 힘이 과연 엄마 나 될지...아마도 일본의 이보를 훨씬 뛰 어넘을 것입니다...

olot: Blolich

DIONET: WI, MY?

아야: 네 것도...시험해봐요...

niolici: ""

아야: 알고 싶어요...왜 나만 발화하지 않는 것인지, 왜 나에게 이보와 싸운 힘 이 있는 것인지...나와 이쁘의 관계가..



보통사항(미에다)의 대토콘드리어

### 立文

방에서 하뭇밥을 지센 아야. 밖으 로 나가면 마에다가 있고 곧 다니엔이 경찰차를 물고 온다. 다니엘은 왼쪽 가리에는 무기 상점이, 오른쪽 거리에 는 아이템 상점이 있으니 장비용 점점 하라고 한다 아야는 무기 상점과 아 이템 상점에서 아이템을 일수한 다음 경찰차를 타고 소호환 떠나 박물관으 로 향한다(조수석에 타야 된다)

(경찰차 안)

다니엘: 그럼 어디로 모실까요, 손님? 마에다: 어딘가 연구섭비가 있는 곳으로



무엇인지...!

다나에 : 이야, 너... 이야: 부탁해요...! 마에다: 알겠습니다... 이야: 고마워요, 마에다.

마이다: 그럼 이쪽으로 오시겠습니까?

마에다: 팔을 뻗어 주십시오.

olot: "i

미이다: ...괜찮죠? 아이씨...

마이다: ...!(아이의 피를 추출한다) 미이다: 자신의 높으로 직접 ...확인해주

십시오...! 이야: ..예.

마에다: 보셨습니까...? 아야씨의 미토 콘드리아는 아야씨의 세포핵에 에너지 를 더욱 부여하고 있습니다...의부에 있 는 적인...이보의 미토콘드리아로부터 핵음 자리는 상태로...

다니엘: 왜 아야의 미토콘드리아에만 그 런 능력이...?

마이다: 자세한 건 모르겠습니다...단지...리차드·도킹(リチャド・ドキング)이 말한 "이기적 유전자(利己的) 보 (條子)"라는 학설이 있지 않습니까? 간단이 말해서..."유전자는 자신의 자손을 많이 납기는 것만을 생각한다."...라는 것입니다.

다니엘: 몇 년전인가 들은 적이 있는 것 같아...

마이다: 이보는, 살펴본 비에 의하면 자 신이외의 미토론드리아를 죽이려고 하 는 것 같습니다.

마에다: 그것에 대해 아야씨의 미토콘트 라이는 대항하는 힘이 생성된다고 생각 되시다.

다니엘: 왜, 아야만...? 그런 것이라면 우리들에게도 같은 힘이 있다 해도 이상 할 턱이 없잖아. 마에다: 거기까지는 저도...

olot: i

다니엘: !!

olot: "Alvis

크램프: ...내 연구실에서 뭘 하고 있나.

다니엘: 당신, 피난가지 않았나?

크램프: 무엇을 하고 있느냐고 물었다...

다니엘: 아, 아니, 우리들은...

야야: 시장에게서 뉴욕 전 구역에 파란 명령이 내려졌습니다. 박사도 만시라도 빨리 피난하는 것이...

크램프: 용, 시민을 피난시키고, 경관이 시민들의 거처를 맘대로 위젓다니, 세상 다 끝장났군.

마이다 : 최, 최송합니다! 제가 무리하게...

크램프: 뭐야, 넌?

마에자: 아, 죄, 죄송합니다...

크램프: 용. 전자 연미경을 사용하고 있

었던 건가. 크램프: 이번!

크램프: 넌 이 세포를 어디서 얻었냐!? 마에다: 그 그건...마. 맨날 수 없습니다..!

크램프: ...아야·보레어! 그래, 그래서 이보의 세포에 잡아먹히지 않은 거로군. 크랩프: 아마도 이건...자네의 몸에 변화 는 없나?

마이다 : 에...그건 ...

크램프: 아니, 자네에게 묻고 있는 거야.

크림프: 너의 세포에는 에너지가 너무 많이 공급되고 있어. 몸에 뭔가 변화가 없는가?

이야: 저는...

크램프: 우선, 열이 나는 건...음, 네 상 태를 보면 압겠군. 의식은, 똑바로 박혀 있나?

다니어: OM!!

다니엠: 뭐야, 이건!! 왜 내 자식의 이름 이!? 벤만이 아니야! 로렌의 이름도 있 어!? 됐야 이 레스포는!!

다니엘: 무슨 짓이야!

다니엘: 지금 그 러스트는 뭐야!? 말예!!

크림프: ..뇌라...

크램프: 대답할 의무는 없어.

다니아 : 뭐야!!

아야: 다니엘, 진정해요.

다니엘: ...!!

이야 : 다니엘!

다니엘:......전장!!

크램프: ...직권을 남용하고 있군. 빨리 나가 줘!

아야: ...실례했습니다. 하지만 뉴욕 전 구역에 피난명이 내린 것은 사실입니다. 될 수 있는 데로 빨리 피난해주십시오. 크램프: ...아야·브레아, 넌, 너의 퍼트

너에 대해 심각하게 생각해 봐라. 마에다:실레했습니다.

크램프:하지만...뭘 알았다고 해도 이미 늦었다.

여전히 그 무언가를 숨기고 있는 것 같은 크램프 박사. 다니엠은 자신 의 아들과 부인이 리스트에 있는 것을 보고 크게 흥분하지만 박사는 여전히 냉담할 뿐이었다. 아야 일행은 다시 경찰서로 돌아간다



변과 로랜이 리스트에 있다니...

(경찰차 안)

다니엘: 제일! 그 지식! 반드시 꼬리를 잡고야 말겠어

이야: 그 리스틱는...?

마이다: HLA형( )...장기이식 등의 적 용을 판단하기 위한 형( )의 형태였습 니다.

다나일: 근데, 그런 것에 의번과 로렌이!? 마이다: HLA형에 가까운 사람들의 리 스트 같았습니다만.

다니엘: 전장! 경찰서로 돌아가서 그 자식이 어떤 놈인지 알아봐야겠어!



HLA9947

#### 경찰서

다니엘: 어떻게 된 거야, 이건!?

아야: 이번 ..!?

마에다: 여기에 있는 겁니까?

아야: 제가 조사해 볼데요, 두 사람은 여

THE HOLE.

다니엘: 아니, 난 가겠어. 아제 더이상

가족을 일고 싶지 않아!

alouth: of ololyni olof: Eirioni

미이다 : 이걸 ...

이야: 이건 ...?

마에다: 일본의 부적입니다. 그런대로

이걸 ...

아야: 고마워요. 잘 지닐메요.

일행이 도착했을 때는 경찰서가 아 수라장이 되어 있었다. 이브가 찾아온 것임까? 우선 사무실로 가보자, 사무 실에서는 워너가 쓰러져 있는데 그는 변을 구해달라는 말을 한다.

이제 지하의 무기 개조실로 가보 차, 트레스가 쓰러져 있고 해안이 그 같에 있다

웨인은 트레스를 공격한 파란 너 석을 반드시 죽여달라고 부탁하면서 트레스의 총을 준다. 그러면서 트레스 가 총 폭발 사고로 여동생을 잃은 뒤 송을 다무지 않게 되었다는 이야기를 레준다. 이제부터는 웨인이 무기를 개 소해준다. 웨인에게 무기를 개조받으 러면 트레커(トレカ)를 주면 된다





이수라장이 된 경찰시

이제 펜이 있던 사유실로 가보자. 사용물에 가보면 생기로부터 펜이 첫 듯이 이상하고 쓰바를 따라서 사라졌다. 말을 들는 수 있다. 사용실을 다 오면 펜이 시비를 따라 위로 올라가는 상면이 나온다. 빨리 2.2으로 기보자 2.2으로 가는 노 존에 쓰러진 나스를



트레스의 목음에 분노이는 영인

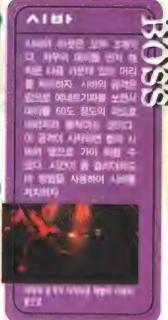


시비의 용에 변의각

볼 수 있는데 닉스 역사 변을 구해당 라고 말한다 그스테 소리가만 전해는 존심이 급치되



괴물이 된 시비



어서 들어가지 무했던 곳을 잘 수 있 다 공충에서 아이템을 얻고 국출으로 올라가면 신바를 갖은 벤의 상면이 다 운다

배이커: 벤! 시바에게서 떨어져! 벤: 놔요! 시바가 괴로워해요! 벤: 시바에게 무슨 짓이에요! 베이커: 저 내석은 더 이상 시바가 아니 야! 이보에 의해 괴물이 되어 버렸어! 벤: 에...!?

배이터: 잘 봐라, 빈! 배이터: 괴물이 된 거라면...내가 잠들게

베이커: 젠장! 탄환이 떨어졌다!

뺸: 으이악!!

3층으로 율라가면 첫 번째 방(감석 실)에 들어가면 감식원이 아야의 HP 등 회복시적 주는데, 딱 한 번뿐이므로 처음에는 하지 말자. 밖으로 나와 서 정면에 보이는 방으로 들어가지 : 본에서는 트레스를 죽인 괴물이 나타 난다. 이 괴롭의 공격력은 정말 가공 할 만한데 전투가 시작되면 에너지 것 을 쓰고 싸우자. 이 괴물을 죽이면 보(550을 입수하게 된다. 이제 첫 번 제 방으로 가서 HP를 회복하자. 북 노에 쓰러져 있는 부걸과 대하를 하면 목적의 인쇄(ロノカの城)를 준다. 이 일쇄는 1층 사용합성에 있는 목계의



부상을 당한 배어게

열쇠로 그 목가에는 무기를 개조할 때 사용하는 크레가 있다 또한 2층에서 입수할 수 있는 무기고의 열쇠는 지하 물에 있는 무기고를 열 수 있으나 목 얻어두자, 4층에 도착하면 시바와 전 노를 벌어게 된다.



반드시 높음..

배이커: 이야...! 뻔: 야야! 아저씨가...! 이야: 이것이...시마...!? 삔: 시바가 아니에요! 시마는 이미 죽었 어요! 이야! 시바를 , 시바를 편이 잡돌 게 해주세요!

(전투 후) 이야: 뺸!... 차장! miolal: olo! ... 벤: 이야! 아저씨가...! 다니엘: 벤! 벤: 아빠!! 다니엘: 벤, 다친 메는 없지? 벤: 아저씨가, 저를 보호해 줘서... 다니엘: 부, 부장...! 죄, 죄송합니다... 베이커: 후...벤이 조그만함 때는 자주 너의 집에 눌러갔었는데... 다니엘: 부장... 베이커: 그만둬...옛날처럼, 베이커라고 해... 벤: 시바 ..... 벤: 아야...시바를...그렇게 만든 놈을...

꼭...꼭 은내줘요...!

이야: 그래...물론이지...!

# 번째 날, 수태(受加)



#### 경찰서

다니엘: 아, 모두...

아야: 정신차려요. 부장대리죠?

다니엘: 부장이 돌아올 때까지는 그렇지...

워크: 당신이라면 잘 할 수 있어.

다니엘: 하지만, 이보가 왜 이곳을 습격

한 거지 ...?

야야: 우리들을 끝장내기 위해...?

경찰: 전에 그 일본인에게 물어보면 빈

가 알지 못하겠습니까?

다니엘: 맛아, 그래, 그에게 물어보자,

이보가 경찰서를 왜 습격한 것일 \* 마에나에게 불어보면 혹시 알고 있지 않을까 하는 마<mark>음에 마</mark>에나를 찾 여러 살다 나니면의 말에 따르면 바 에다는 급층 감식실(電廠수)에 있다고 한다 아이는 바에나를 찾아 잠식실로 ()C.

이야: 역시 이곳에 있었군요.

마에다: 잠도 아셨군요. 이런 곳에 있으

면 머리가 맑아집니다.

다니엘:마에다, 도대체 무엇 때문에 이

보는 이곳을 습격한 거죠? 아야: 신경이 쓰이는 건 이보가 모습을 보이



केश्वीच में हैं चार्तश्र

지 않은 것이에요 그녀가 여기에 있었던 것 확 실한데 우리들이 여기에 도착하고 나자마자

그녀는 곧 모습을 감췄어요.

마이다: 교만 아닐까요?

다니엘: 교란? 무엇 때문에!?

마에다: 이 주변에 인공수정을 하는 병

원 같은 것이 있습니까?

다니엘: 인공수정!?

마에다: 이보의 몸에는 그 정도만을 지 난 것은 아닐 것입니다, 지금의 몸으로 선 미토콘드리아는 기생...패러사이트하 고 있는 것에 지나지 않습니다.

다니엘: 일본에서처럼 완전체로서 탄생 하기 위해서라는 말이야?

niolity; ohniz



인공수정 어느 곳을 묻는 마이다

다니엘: 좋아, 그러면 그것을 저지함 수 만 있다면 이쁘는 자연적으로 사라지겠 군. 인공수정이라면 틀림없이 성 프란시 )에 전문의가 스 병원( プランシス 이유 거야.

이야: 가보죠 미에다!

다니엘: 이화, 난...

어야: 부장대리죠?

다니열: 쳇, 하는 수 없군. 자, 이걸 가져가.

이야와 마에다는 이브의 인공수정 을 막기 위해서 병원으로 향한다.

#### (경찰차 안)



원칙의 경영어락...

이야: 왜 그래요? 너무 조용해요.

미에다: 아, 에, 아니...근데 다니어씨가 순순히 따라오징 않네요.

이야: 크램프 박사를 밝혀낸다고 말했어 요. 그리고 밴의 길에도 있어주고 싶은 HOLE.

마이다: 그, 그렇군요!

oloj: molici.

moth: rdis

이야: 일본에서 태어난...그 완전체는 어

떻게 되었죠?

미에다: 죽었습니다. 아버지인 과학자와

한메 ...

이야: 그런 괴용이, 왜?

마이다: 완전체 안에 아버지르부터 계승된 미토콘드리아와 이브로부터 계승된 미토콘드 리아의의 사이에서 빈밥이 일어났던 것 같습 나다. 과학자는 옥세가 붕괴되어 가는 완전세 를 껴안고 \_함맥 사라졌습니다 \_.

이야: 괴물이라도...자기 자식이라는 이

유 때문이로군요...

#### 성 프란시스 병원

마에다 : 여기로군요 ...

아야: (이 폐허 ''i)

마에다: 앗 뜨거...! 트, 틀림없이 이보가

있는 것 같군요!

아야: 바이다는 어디서 기다린고 있어요...

olot: of olotwi

마에다:이,이건...



부격 중 그만 취리!

이보의 인공수정을 막기 위해 병원 에 도착한 아이와 마에다. 혼자서 병 원에 들어간 아야는 이 병원이 자신의 눈에 자주 비쳐지던 그 병원임을 감지 한다 우선 들어가면 프론트에 있는 선화기에 세이브를 해두자, 위쪽 방온 아래 들어갈 수 없으니 원목으로 가 자. 그곳에 들어가면 전에 그 여자야 이가 있는데 금새 도망가버리고 만다. 아이는 아이를 쫓아가지만 그곳은 정 겨 있다. 할 수 없이 엘리베이터 스위 치를 누르고 엘리베이터를 타는 아야. 엘리베이터는 양쪽에 있는데 들 다 갈 은 것이므로 신경 쓰지 말자. 엘리베 이터를 타고 스위치를 누르면 감자기 엘리베이터가 멈춘다.



이번 및 열리백이터를 경지시켰다

0101: (...?)

이브: 왔는가...

아야 : (...! 케이븀이 ...!?)

(엘리베이터용 나간 후)

이브: 훗...역시 온 것 같군...

이야: (전원이...!)

아야: (발을 묶을 계획 ...?)

아야: (전원을 ... 끊은 것 같네 ...)

이야: (엘리베이터 한 대는 고장 중인 것 **같고...다른 한 대도 전원이 들어오지 않** 

는 한 이용할 수 없는 것 같아...)

이브는 아이의 반목을 묶으려고 병 원의 전원을 나가게 만든다. 함 수 없



니 받으로 내려가자 아래로 내려오면 복도가 하나 있는데 정면에 방 하나 우측 상단(이야측에서)의 방하나 그 리고 밑에는 해무실, 마지막으로 화면 아래로 내려가면 계단이 있다. 계단으 로 가면 이보가 계단을 부쉬 버린다 아야가 이 병원을 빠져나오기 위해서 는 전원을 다시 들어오게 해야 한다 세어실에는 아직 들어갈 수 없으니 앱 **을 참조하여 우측** 상단이 방 선반 위 얘 있는 퓨즈와 정면의 방 책상 서랍 에 있는 혜부실의 열쇠(トピラの鍵)을 언자. 옆쇠를 얻었으면 해부실로 들어 114



규조는 반짝이기 때문에 찾게 쉽다

해부실 안목 방에 들어가면 왼쪽에 사체 한 구가 있을 것이다. 이 시체를 と사하면 푸른 색 카드키(青いカード ▶-)목 언윤 수 있다. 또 이 방 위의 선반에서 2번째 퓨즈용 얻을 수 있다

푸른 색 카드키큐 얻었으면 해부실 의 열쇠가 있던 방의 오른쪽 복도를 통해서 키를 꽂고 안쪽으로 들어가자 정면에는 발전가가 보이지만 아직 휴 소가 한 개 모사는다 이제 복두 오른 쪽에 있는 방으로 들어가자 방에 늘 어가면 유리문이 나오고 그 물을 통해 들어가면 적이 한 마리 나온다. 석을 죽이고 방의 오른쪽 구석에 쓔쓰가 한 개 반짝일 것이다. 이 퓨즈뮴 얻고 발 전기로 가자. 발전기를 들리면 아야가 나갈 수 있을 것 같다고 말한다. 퓨스 ₩ 모두 꽂은 다음, 끊어진 전선을 연 길하고(ワイヤ-살つなく) 전원을 넣는 口(間隙を入れる)



전선을 연결한 다음 전원을 올린다

병원에 전력이 들아오기 시작하고 아이는 엘라베이터를 통해 1층으로 유라간다. 1층에 도착한 아야 앞에 또 다시 두 명의 여자아이가 나타나고 그 들을 따라가면 안내 데스트 옆에 열리 시 않던 문이 엮려 있을 것이다 이 방으로 들어가서 의사와 대화를 하자

위자: 난 이곳을 빠져나갈 거야! 당신들 들은 어떻게 되든지 상관없어...!

의사: 기다리세요! 항생물질은 맛지 않 아도 괜찮겠어요?

원자: 그런 건...죽어버리면 아무런 의미 가 없어!

이야: 뉴욕 시경입니다. 괜찮아요?

아는 에.

의사: 열병에 간호사가 있을 겁니다. 하 지만 이상한 괴물 소리가 나서...좀 가 화주시지 않겠습니까?

이야: 알겠어요!

의사: 아직 도망치지 못한 환자가 있을 지도 모릅니다. 저는 주변을 둘러보겠습

아야는 의사의 말을 따라 옆방으로 들어간다

이야: 이 방...! 본 기억이 있어...!

이야: (몸이 ...뜨거워 ...!) 이야: 분명히...난 이곳에 왔었던 느낌이

있어...하지만, 왜...? 내가...이곳에 와 서...도대체, 밑...?

간호사: 아~정말 큰일나는 줄 알았어 요! 역시 이번 위험한 데에서 경찰이



이어역 기약이 상기된다

구해주는군요.

아야: 그 대신, 이번에는 제가 도움을 받 고 싶은데요. 엘리베이터 옆에 있는 문 은 어디로 연결되어 있죠?

간호사: 거인 ...아마...창고일거예요. 산 소탱크나 액체질소 같은 위험물질을 보 관하고 있었던 것 같아요.

아야: 액세질소...? 왜 그런걸... 간호사: 거기까지는 블라요. 맛아...이겁

써서 조사해본다면?

or: ग्रामार प्राप्त प्राप्त प्राप्त ।

간호사로부터 녹색 카드키(株カード ▶-)를 받은 아이는 엘리베이터가 있 는 곳으로 가고 그곳에서 외사와 다시 111111

이야: 액체질소 같은 걸...대체 어디에 쓰는 거죠?

의사: 여러 가지에 사용합니다. 정형수 ) 등에도 자주 사용합니다 만...거의 연구를 위해서 사용합니다. 때 르는 정자뱅크의 정자를 냉동보관하는

이야: 정자벵크...! 그 냉동보관 장비를 멈추게 할 수 있나요?

의사: 창고에 있는 벨보를 돌리면 액체 질소의 공급을 중단시킬 수 있겠지만... 왜 그런 일을...?

아야: 미안하지만, 설명할 시간이 없어 요. 그 연구실이란 건 대체 어디에...? 의사: 연구실이라면 13층에 있습니다. 이야: 고마워요.

당신도 빨리 대피하세요.

의사: 아직 도망치지 못한 환자들이 있 을 지도 모릅니다. 저는 주위를 둘러보 겠습니다.



역책실소를 정작병금액???

이브의 계획을 중단시키기 위해 아 야는 질소의 공급을 중단시켜야 한다 우선 녹색 카드퀴를 사용하여 뱉브가 있는 방으로 간다. 그 방에는 대왕 술 라임이 기다리고 있으니 주의하자, 구



의 스위치를 누르자

석에 있는 별보를 잠근 아야는 엘리베이터를 타고 13층으로 올라간다. 13층에는 좌우의 방이 있는데 오른쪽 방은 시체가 막고 있어서 들어가지 못하니 반대편 방으로 들어가자, 이 방 위쪽에 있는 문은 삼겨져 있다. 이 문을 열기 위해서는 방의 원쪽 병면에 있는 원심분리기를 밀어서 그 뒤에 있는 스위치를 눌러야 한다.

스위치를 누른 다음 방문을 열고 둘 어가면 오른쪽에 방이 있다. 그곳에서 세이브를 한 후 냉장고를 조사하자

아야: (인공정<mark>자 개발스탭...한</mark>스...한 스·크램프!<mark>? 크램프 박</mark>사!?)



크림프 박사의 경제

냉장고를 조사했으면 책상 앞에 있는 가방을 조사한다. 그곳에서 엠리배 이터의 열쇠를 얻고 충격적인 사실을 심하게 된다.

아야: (이건 ...?)

아야: (HLA 적합리스트...벤과 로렌의 이름도 있어...크램프 박사의 컴퓨터에 있던 것과 같아...!)

이야: (대체, 그는 뭐...?)

이야: (이건 ...입원환자의 기록 ...?)

### 1977년 12월 23일

교통사고로 인해서 딸 마야 브레아 와 같이 구급차에 의해 운반되었다 용급처치를 했지만 심장이 잠지 소생 처치를 시행하였지만 아무런 반응이 없어서 사망으로 판단 딸 마야 브레 아는

이야: (마리코·브레어...! 어머니의 기

#-010F ...)

이야: (뒷 페이지가 없어...어딘가 다른

곳에 섞어...)



어머니에 대한 계획을 발견하는 어어

이야는 좀더 자세한 것을 알기 위해 옆에 떨어져 있는 서류들을 조사한다.

#### 1977년 12**억** 23식 긴급식원

장시간에 걸친 수술 결과 수술은 평 공 반 년동안 입원생활을 하고 되 원 하지만 이후에도 투약을 위해 통 원치료를 해야한다

아야: (메릿사·피어스...!? 틀림없어, 그 메릿사야...)

아야: (메릿사의 입원 날짜와 마야의 운 반 날짜가 같아...어떤 의미지...?)

아야: (이건 ...?)

아야는 서류 속에서 엘리베이 터의 열쇠(エレベターの) 鍵)를 얻는다. 이제 북도에 있는 엘리베이터를 타고 옥성 으로 올라간다. 그러면 갑자기 전합의

브릿지로 장면이 바뀌게 된다

#### (전함 브릿지)

함당: 앞서 출범한 헬기부대를 따라 센트 럴 파크 방면으로 전투기부대 발진, 단, 어 때한 공격도 해서는 안된다. 목표를 중심 으로 맨하탄 상공에서 경계체제에 들입한 다.

부관: 에잇! 감질납니다. 맨하만에는 사 람들이 거의 없습니다. 한 번 더 생각 요 !

합장: 서두르면 안된다, 런치(リンチ). 대통령의 공격명령은 아직 떨어지지 않 있어. 헌시점에서는 맨라탄의 경계와 센트럴 파크에서 사라진 사람들을 수 색하는 것이 최우선이다.

드디어 군대 병력이 동원되고... 아이는 보스가 기다리는 옥상으로 올라간다

#### (전투 후)

이쁘: 도착했는가...꽤 진화



군대의 백업



도시를 각로자르는 전략각들

한 것 같군...아무리도, 너도 접자 나와 가까워지는구나...

이야: ...인공정자를 사용해서...완전체를



전투기의 요동



뉴욕의 운명은 어떻게 될 것인데?

생산할 생각이지...! 이보: 그래...먼 동쪽의 나라에서 일어난 최초의 미토콘드리아의 반만...하지만



그 반란 은 실패로 끝났다... 나는 그 단계보다 훨씬 더 진화 하고 있다. 실찍는 되풀이되지 않아...네 가 각성하여 나의 행동을 이해한다면 계 획은 보다 더 완벽하게 이루어진다...

아야: ...당신은 ...설마 ...나의 ...

이보: 드디어 ...알아차린 것 같군...

아야: 그, 그런 ...!

ROM OU

이보: 인간이란 것들은 우둔한 생물이다. 문 명과 진하를 같은 것으로 보고 있다...

이야: 그만둬...

이보: 모르겠는가...? 자신들의 진화를 문명이란 것으로 방해하고 있는 것을...

아야: 부탁이야, 그만뒤! 더 아상...

이보: 거절...한다는 거냐...?

이보: 네가 이해하지 못해서 유감이다... 아야: (전투기가...! 이곳으로 추락하고



이번는 도대책 무슨 것은 이러는 것일까?



이번에게 접근하는 전투기

다니엘: 마에다, 이쪽이야!

DIOLEY: OLOSMI

아야: 이보를 만났어...그녀는...정자의

샘플을 손에 넣었어...

#### (경찰차 안)

마이다: 고마워요, 다니에씨.

다니얼: 연구도 좋지만, 몸도 좀 생각해.

여자를 침대에 대려가지 말고. 마에다: 무, 무슨 말씀이세요!

전 그런...!

이야: 다니엘, 경찰서는 괜찮아요? 다니엘: 교레, 그 크램프 자식에 대해 알 아밨는데...워너가 유력한 정보를 찾아

파일츳에게 이상이 생긴다

이세부터 조금이라도 늦으면 끝바

기계임 오버다 제빨리 좌측 구석에

파업것의 반이로 전투기가 폭발한다

있는 컨테이터로 향하자

늦으면 곧백로 책임 오비

Application

브라이크를 따라하는 책

구사일생으로 컨테이너에 들어간

아야, 하지만 작은 거미가 나타나 컨

테이너의 브레이크를 파괴하고 아야

는 이 작은 거미와 전투용 범인다. 거 미를 불리치면 지상에 도착하고 그곳

에 마에타와 다니엘이 나타난다

이야: 정보...?

다니엘: 아...난 정말 의자에 앉아서 일 반 하면 엉덩이가 근집거린단 말이야. 다니엘: 경찰서를 복구하면서 이보를 수 색하는 2개의 팀으로 나누어서 움직이 고 있어. 계속 듣는다면 놀랄 거야, 하나

이야: 연결 ...?

하나 다 연결되어 있어...!

마이다: 완전체가 탄생된다면 늦습니다! 서두르지 않으면...

다니얼: 알겠으니까 거기서 찍소리 내지 말고 얌전히 있어.



#### '경찰 M

아야 일행은 다시 경찰서로 돌아온 다. 아이는 부장실로 들어가 다니엘과 이야기품 한다.

스트를 빼돌렸다는 것을 알아냈어. 그리 고 이밤에 메렛사가 박물관을 방문했다 는 것이 몇 번 목격되었어!

이야: 이보가!?

이속이 있었어!

다니엘: 전원은 용어져서 뉴욕시를 수색 한다! 이보와 크램프가 만나는 것은 시 간 문제야.

마에다: 서두르죠! 완전체가 탄생된다면

늦어요!

워너: 난 다시 정보를 모으러 가겠어. 다니엘: 연락을 취하기 위에 무전기를

다니에: 당신도 부탁해요. 회자 양반!

마이다 : 으아아 .

다니엘: 셋으로 나뉘어 이브를 수색한 다. 이쁘 같은 흔적을 발견하면 부전기 로 연락해.

아야: 다니엘, 당신은 여기에 남자 않아

다니엘: 내근은 이제 지겨워! 난 역시 현 장에서 일하는 게 딱 맞아.

마에다: 어, 어떡하죠?

아야: 무슨 일이 있으면 바로 연락해요!

미에다: 아, 알겠습니다!



전면적으로 이번 수석에 나서는 뉴욕 시경





워너: 예전에 그 병원의 의사가 된자 리

다니엘: 전장, 그 자식! 역시 뭔가 공공

# 근 선 번째 날, 해방(解意)



다섯 번째 날에는 이동이 자유롭게 되어 시도에 있는 모든 지점(?)을 갈수 있다. 새로이 생기는 지점은 차이나 타운(China Town)과 창고(Warehouse)로 스토리 진행은 어느 본을 먼저 가더라도 상관없지만 창고는 반드시 잘 필요는 없다. 다만 창고의 보스를 몰리치면 로켓 런처를 얻을 수 있다. 필자는 차이나타운을 먼저 간 다음 창고 부분을 공략하였다

#### 차이나 타운

차이나 타운에 도착하면 한마디로 썰렁한(?) 거리가 눈에 들어올 것이다. 중간중간에 있는 아이템을 입수하면서 거리 끝으로 가면 마에다가 기다리고 있다.



지어나타운에 들어온 이어 마이다 : 아이씨 , 여기인니다 ,

이야: 이곳은...!

마이다: 뭔가 썩은 고기 같은 것이 보이

누데 ...

이야: 내리가 볼게요! 다니엘에게도 연

리해요!

마에다: 아,알겠습니다. 아,아아씨, 이걸... 마에다: 일본의 성스러운 부적입니다... 마에다: 저, 정신 똑바로 차리십시오. 아

opuli



보적은 이제 그만!!!

하수도에서 썩는 냄새가 난다는 마 에다의 말을 듣자 아이는 자신이 집 접 조사를 하겠다고 한다. 그러자 마 에다는 그녀에게 또 부적을 준다(이 번이 마지막이니 이번만 봐주자). 이 야는 하수구 아래로 내려산다

#### 하수도

하수도는 굉장히 복잡하게 보이지 만 실은 아주 간단하다. 그냥 아래쪽 으로 내려가면 된다. 하자만 아이템 을 굳이 얻어야겠다는 플레이어는 맵 을 참조하여 아이템을 얻으면서 진행 하자. 하수도를 빠지나와 다리를 지 나면 불탱크에 이상한 물질이 있다는 실 보게 된다

아야: 이건 !?

아야: 센트럴 파크의 관객들...!?



용격내격는 게대한 승격영



미국 민류 광백

아야: (처 슬라임...관객들...이런 곳에서 대체 무엇을...? 제어실에서 캠프를 조 작한다면 이 저수지의 불을 어떻게든 할 수 있을 것 같아...)

아야는 슬라임을 어떻게든 해보기 위해서 제어실로 가기로 한다. 우축절 로 내려가면 아이템을 얻을 수 있고 화축결로 가면 제어실이 나온다. 우선 제어실로 들어가자. 제어실에 들어가 면 첨프 제어 컴퓨터가 있는데 이것을 켜서 2개의 펌프를 모두 작동시키면 슬라임이 하수도의 천성을 부수면서 어디론가 사라져 버린다.

이제 제어실의 제어 컴퓨터를 모두 11고 제어실의 위쪽 문으로 나가자(반 일 12지 않으면 물 때문에 지나갈 수 없다), 하수도를 지나서 문으로 올라 가면 지하철 선로가 나온다.



2개의 펌프를 모두 작동식계자

**Q**I

0



요작업은 여디로 개는 것일까?



컴퓨터를 끄작 없으면 사나갈 수 없다.

#### 지하철

아식은 지하철의 열쇠가 없기 때문 에 지상으로 올라갈 수 없다. 지하철 의 통로를 따라 올라가자. 중간에 보 소가 나타난다

지네를 묶러친 다음 지하철의 등로 불 따라서 밖으로 나오자, 쓰러져 있 는 경찰을 살펴보면 게이트의 임쇠





왜 박물관 쪽으로 겠을까?

(牙上の線)를 얻을 수 있다 이제 두 번째 (ZD로 바뀌서 플레이하게 된다.

야야: 관객들이 사라진 <mark>방향은...저 방향</mark> 에 있는 것은...박불관...!?

이제 지하철의 열쇠를 얻었으면 푹 내려와 문을 통해 지상으로 나가자.

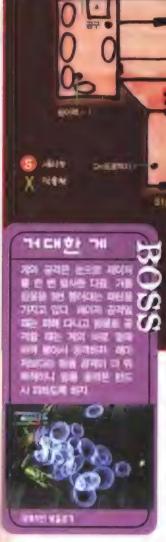
#### 大トコ

지하실을 빠지나온 다음, 박물관으로 가기 전에 창고에 들른다. 창고는 특별히 복잡하지 않다. 중간에 열쇠롭 얻고 진행하는 것만 잊지 맑자. 지하 로 내려가면 보스와 싸우게 된다.

보스를 쓰러뜨리면 로켓 런처 (AT4)를 얻을 수 있다. 이 무기는 니 중에 매우 유용하게 쓰이므로 끝바로 사용하지 말고 가지고만 다니자. 이제 아야는 이 사건의 모든 열쇠를 쥐고 있는 박물관으로 향한다.

#### 박물관

마물관에 도착한 아이는 크램프 박

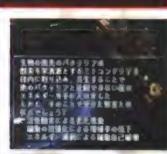


MAP

사가 어디론가 사라지는 것을 보게 된다. 아이는 그를 쫓아서 안으로 들어가지만 박사가 마지막으로 사라진 곳은 참겨 있어서 들어갈 수 없다. 이옥교 아이는 강녕들과 전투를 벌이게 된다.



사각자는 크림프



37

보스

100

이것이 뭐즈 기계

아이는 다시 라운지로 나오게 되고 라운지 위쪽에 있는 복도를 통해서 크 램프를 쫓는다.

중간에 식물원 같은 곳에 있는 기계를 조사하면 취즈가 나오는데 정답을 맞추면 아이템을 얻을 수 있으니 한 번 맞춰 보자(바물관에 있는 다른 기계들의 취즈 성답을 맞추면 역시 아이템을 얻을 수 있다. 한 번 불러도 세속할 수 있으니 답은 직접 찾도록하자).

중앙 복도를 따라가다 보면 크램프 방사가 아야의 앞길을 방해하기 위해 서 전갈을 풀어놓은 것을 발견할 수 있다. 이 선산들과 싸운 다음. 그곳에 있는 기계의 귀스를 품자

### 전강의 있는 곳의 퀴즈

지구회초의 생명이 나타난 것은 약 39억년에서 37억년전, 그램 그생명체 는 무엇을 엮여한( . . . .)으로 했을까요?

바다를 속의 선소(日本中の制制) 의정의선이 교하고 (人) 등 THE THE PARTY OF T

#### 2츳네 중장왕을 패의 퀴즈

비포콘드립이는 서로 내에서 ATP라고 하는 높은 에너지와약물을 다듬 아쁘니다. 그렇 그 어머지워크기본산

#### 이체도가 있는 빵의 크즈

생물의 선조 박배리(아는 산소를 역약원으로 하는 비표본드리아를 제네 이 끝이들이 공세하는 것으로, 다른백미리이와 교차하지 않고 아너지를 영습니다. 하지막 그것으로 잊어지는 꽤해問答》는 무엇잌까요?

ANNO DE SANGERA SENTENCIA SENTENCIA DE LA PERSONA DE LA PE 

### 복도네싯누퀴즈

1987년이 世(平下少), 祖会(ケールラン) 이 平 年 자가 발표한 학생에는 모든 인류가 '미토콘드리 이 이브 로 불리는 어떤 생물에게서 시작되었다 고 입니다. 그렇고 생물은 무엇일까요?

## 2층 방네 있는 퀴즈

2.5억년 전 비다나 대기에 있는 산 소가 중가하기시작하였다. 원인은?

CLEAN CHARGOST HEMS CHARGE 비 비심기스와 이슈가 제작년 S. STHERE

문제를 풀었으면 계속 선생하자 중간에 계단이 나오는 방이 있는데 이 곳에서 위로 올라가 보면 여러 가지 석상들이 우뚝 서 있다. 이 방에서 나 오려 하면 갑자기 돌덩이리가 떨어지 면서 적들이 충현한다. 적들을 죽이고 이전의 계난을 통해서 2층으로 올라 가자. 2층에 노삭하면 취수 기계가 하 나있다



시다리를 통해서 이 이래로 다닐 수 있다.

2층에 올라오면 아래워로 길이 나 있는데 아래쪽 길은 갈 수가 없기 때 문에 위쪽 길로 간다. 위쪽 방을 나가 면 사다리가 나오는데 이 사다리를 통 해 3층으로 올라가자(1층은 석상이 있던 곳이다)

3층에 도착해서 인제도가 있는 방 (이 방의 밑에 복도에도 귀즈가 있음) 을 나와서 아래쪽으로 내려오면 2층 으로 내려가는 제단과 아래쪽 문, 그 리고 오른쪽으로 가는 길이 있는데, 2 충은 내러가봤자 길이 모두 막혀 있고 아래쪽 방 역시 장겨져 있다. 할 수 없이 오른쪽 결로 가자 오른쪽 동로 에 노착하면 시출세가 나타난다



크램프게 참겠냐?



인전 장자를 액체인다

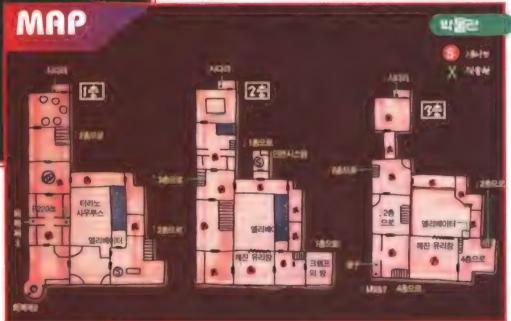


이보기 임신요?

시조세용 죽이고 부도를 지나 박물 관 동쪽으로 오면 계단이 있지만 창살 에 막혀서 올라갈 수 없다. 이제 왼쪽 방으로 들어가자. 방에 들어가면 누군 가가 문을 잠가 버린다. 할 수 없이 아이는 깨긴 창문을 통해서 2층으로 내려간다

2층으로 내려온 아야 2층 방의 원 쪽 문은 열리지 않기 때문에 오른쪽 문 을 통해서 밖으로 나간다. 바로 그곳은 크램프 박사의 연구성이 있는 곳이지 만 물이 삼계사 들어갈 수가 없다.

아이는 위쪽 동네를 따라 간다 용 로를 따라가서 큰 방에 도착하면 위목 모을 통해 경비실로 들어가자 경비실



에 들어가면 전화기로 세이브를 한 다음. 안전 장치를 해재시키자. 옆에 있는 CC TV화면을 보면 최상층에 이보가 아이를 임신하고 있는 것을 받전한다. 아야가 이를 저지하기 위해서 밖으로 나오는 순간...



백월관으로 스메드는 술각임



되살이나는 티라노시우루스

안전 장치를 해세한 아야는 이세 모든 곳을 들어갈 수 있게 된다. 우선 은 크램프 박사의 방으로 가 보자

이야: 크램프 박사! 곰짝마라!

olos: niolics ... 13

마에다: 어, 어떻게든 조사해보고 싶은 것이 있어서...

마이다: 손음...내려도 괜찮겠습니까?

이야: ...혼자서 들어왔어요?

마에다: 아니오, 도중까지는 다니엘씨와

길이 왔습니다.

어야: 다니엘은?

마에다: 뭔가 확인할 게 있다고 하며 병 원으로 가면서 나중에 이곳으로 온다고 했습니다.

이야: 그러요 ...

마에다: 왜 지금은 발화현상이 없을까

마에다: 우선 건네즘 게 있습니다. NYPD의 웨인씨에게 부탁을 받은 것인

이야: 이건 ...?

마에다: 손을 좀 본 것인데...이브에게 지배당한 생물이나 혹은 이브에게도...

효과가 있을 겁니다...

아야: 고마워요. 사용해 보죠...!

마이다: 그리고...이터 가지 알아낸 게 있습니다. 마이다: 우선 저기 집 · 후리더(ディ デ・フリーザー)에 마이라고 하는 라셉 이 적힌 열정 튜브(血清チェーブ)가 있 었습니다.

ार्कः वाक्याः!?

마이다: 게다가, 연구 코드는 이보라고

되어 있습니다.

아야: 이보!? 그럽...역시, 이보는...

마에다: 안에 있는 건, 간세포였습니 다...크램프 박사는 과거에 이것을 배양 하여 실험에 썼던 것 같습니다.

아야: 실험에...대체 무슨...?

마에다: 거기까지는 저도 잘 모르겠습니다. 메이터는 남아있습니다. 장기간에 검춰 빼양했던 것 같습니다만...

마에다: 최근의 연구는 오토지 인공정자 의 개발에 매달렸던 것 같습니다. 이마 도 이브를 위해서...

이야: 이브를 위해서...?

마에다: 에, 그는 정자에 담긴 미토론드라이의 DNA를 없에...패러사이트가 아닌 순수한... 핵 자체의 유전자를 가진 정자를 만드는 연구를 하고 있었던 것 같습니다.

아야: 미토몬드리아가 없는 정자...? 마에다: 그렇습니다. 그 인공정자를 성 프만시스 병원의 정자뱅크에 날아...인 공정자를 희망하는 사람에게 수정시켜 서 임상실험(延床實驗)을 하고 있었던 것 같습니다...!

이야: 그럼...그 HLA 리스트는...?

이야: ...크램프 박사!?

크램프: 너희들같이 평범한 인간들은 이 해하지 못한다. 나의 승교한 연구를... 이야: 박사...! 이 사건의 주모자로 당신

음 체포합니다...!

아야: 당신이, 저지른 일은 인간으로 서...용서받지 못함 일입니다...!

크림프: 후후후, 그래서 평범한 인간들이라고 하는 것이다. 왜 그렇게까지 인 간이란 것에 대해 구예받지? 넌 이미 인 간이란 것을 초월하지 않았나...니도 이 미 알고 있을 것이다...후후후, 너희 동 로도 알고 있겠지? 너희...미토몬드리아 가 인간 이상의 능력을 부여받은 일을... 쿡쿡쿡...! ...간신히, 아직은 인간의 형 상은 보존하고 있는 것 같군...

이야: ...당신을 경찰서까지 연행합니다...! 크램프: 이보를 방해하지마...!

마에다: 아, 아아씨! 그는 메스를\_!! (다니엘이 크램프 박사를 주먹으로 때한다) 이야 : 타니엘 ...고마워요 ...

다니엘: 아슬아슬렜어, 하지만 왜 총을 쓰지 않았지? 네가 처리할 수도 있었잖아?

0101:01

이야: (사실은...그러고 싶지 않았다...)

(잠시 후)

크램프: 요...

다니엘: 정신이 들은 모양이군.

크램프: 훗, 좀...아프군...

크램프: 다니엘 형사...당신이야말로 왜

나를 쏘지 않았지?

다니엘: 뭐...?

크램프: 넌...내가 원망스러유턴데.

다니엘: 무슨 말을 하고 싶어...? 이미 끝났어! 너 때문에 흐린은...!!

크램프: 호...아들은 조합하지 않았나... 다나엘: 너를 죽이지는 않아...하지만 반 드시 너의 죄값을 톡톡히 치르게 하겠 어. 반드시...!

크램프: ...ㅋㅋㅋ.

아야: 말해요...당신의 복적은...도대체 무엇이죠...?

크램프: 완전한...미토콘드리아샹불의 탄생이다...

크램프: 미토콘드리아는...모메유전(日 系遺傳)으로 전해진다...하지만 실제로 는, 아주 드물게 아버지의 미토콘드리아 유전자도 가지게 된다.

크램프: 일본에서의...그녀의 딸이라고 하는 존재는, 그것 때문에 실패했던 것 이다...탄생한 완전체 안에서...아버지계 의 미토콘드리아에 의한 반란이 일어난 것이다...

크램프: 난\_어브를 위해 수컷의 미토몬드리 어를 가지지 않은 인공정자를 연구했다.

크램프: 실험은 성공하여...이보는 메릿 사의 몸을 빌어...수정에 성공하여 임신 중인 것이다...

이야: 임...신...!

마에다: 그런 걸...실현시키려고...

다니얼: 이렇게 됐으니 죽여버릴 수밖에 없어, 아야, 서둘러! 지금이라면 나도 도 와줄 수 있어.

크램프: 목록...정말, 인간은 우둔한 생 물이군...

크램프: 왜 너희들이 여기까지 침입할 수 있었다고 생각하나? ...이미, 끝이다. 이보를 방해하지마.

크램프: 이번, 돌립니까...? 이에 충분합니다. 저를 신경 쓰실 필요는 없습니다...!

다니엘: 부,무슨 말을 지껄이는 거야?

의 능력 ...인가 ... 아야: [[다니엘, 마이라, 도망서 | 밥이야!]

(크랩프 박사가 발화한다)

크램프: 왜...나를 ...돕지 ...?

이야 : 난 경찰...이니 인간...이만 생명체... 크램프 : ........................ 생명체....



병약이는 크램프

크랩프 박사는 도대체 무엇을 위해 서 그런 짓을 한 것일까... 자기자신 을 희생하면서까지 이브를 완성시켜 야 했을까.. 아야는 크랩프 박사의 몸에서 열쇠(クランプキ)를 얻는다 이제 박으로 나와 2층의 가장 원착 병 을 통해 3층으로 유라가자(중간에 귀 조가 있다).

3층에 올라가서 아래쪽 방으로 1. 어가면 갑자기 전시되어 있던 트리케 라톱스 화석이 아야볼 공격해온다



트리케리를스 의식인



트리케라톰스를 서치하고 마음을 놓은 아야 앞에 죽은 출 알았던 트리 캐라톰스가 갑자기 나타나서 아야**물** 낚아센 다음. 1층 중앙 홀로 떨어진 다... 그곳에는 이전에 슬라임때문에 되살아난 타라노사우부스가 아야용 기다리고 있다

티라노사우무스와의 힘겨운 전부용 간낸 아야, 다시 전에 트리케라봅스가 덮쳤던 방으로 간다. 그 방의 안쪽으 로 가서 4층으로 옮라가면 이브가 임 신한 모습으로 이야를 기다리고 있다



티리노사우루스의 등장



이보: 그렇게 놀라지 따라...

이보: 축복하러 은 것이겠지...? 나의..."

딸"의 탄생을...

이야: 완전체를 생산해서...어쩌려는 작

정이지 ...?

이보: 그 불음에...너희들은, 대답할 수 있겠나...? 인간이 왜 아이를 낳는지...

olos: nlos ...

다니엘: 괜찮아? 아야!?

DIONE: OFFINI

이야: ...다니엘, 마에다...무사했군요.

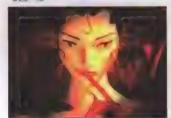
다이다: 그래, 다행히, 근데 도대체 그

거대한 괴용은 뭐야...!?

이야: 그건 ...센트럴 파크의 관객들 ...



임신한 이번



양~ 조용력



이타에게 다가게는 아이



어브는 무엇을 하는 곳입지?



급자기 나타나는 요리엄



라이에 어느를 다리겠다

다니엘: 뭐, 뭐라고!? 그럼 로렌도...그 괴물의 일부라는 거야...!?

olot: of 다니엘: ... 마에다: 다니엘씨의 조사로...메릿사가 복용하면 약이 판명되었습니다... 이야: 메릿사가 사용하던 약...?

마이다: 이...면역 억제제(免疫抑制劑)

아야: 맨액 ...억제제?

있습니다.



लय धमन्य... (경찰차 안)

다니엘: 메릿사는 어린 시절 신장을 이

식받았다! 이야: 이사 ?

마에다: 예, 게다가 사고를 당했던 이야 씨 누나의 신장이었던 것 같습니다...

이야: 마야의...신장?

다니엘: 네 어머니와 누나는 도너(: ナー,장기이식의 제공자)등록을 했었어.

이야: 도너리면 \_장기를 제공한다고 하는 ... 마이다: 사고를 당한 아야씨의 어머님은 도저히 장기를 이식시킬 수 없는 상태라 서...마야씨의 신장을 신부전충을 알고 있던 어린 이보의...아니, 메릿사에게 이 식되었던 것입니다.

이야: 이보의 신장은...미야...

다니엘: 그 이식수술에 인턴으로 시술했 던 재가... 비로

다니엘: 당시 외과의사를 지망하고 있었 던 한스 · 크램프였다.

마에다: 아이씨의 누나...마이씨의 신장 을 만진 의사들은 모두 한결같은 이야기 를 하였습니다. 「뜨거워!」라고...

아야: 그럼...이브는...

다니엘: 말해서 알겠지만...원래는 미야 씨에게 있었던 것입니다. 일본에서 일어 난 사건에서도 이쁘는 숙주의 육체를 되 사상태로 만들고 간장(肝臟)을 배양시 역...이브 자신의 <del>옥세로</del> 만들었습니다.



이이와 이탈와의 관계가 밝혀진다

이야: 그렇다면...메빗사도...

마이다: 면역 제어제입니다...일본에서 일어난 사건에서도 이보는 신장이식음 통해 면역 억제제를 복용하고 있었던 초 녀를 노렸습니다. 완전체의 수정만을 올 길 자궁으로...박인의 장기를 이식하기 위에서는 HLA형의 일치가 필요합니다 하지만, 타인의 세포와 공존하는 이유로 이식된 장기가 거부반응을 일으키지 않 게 면역제를 지속적으로 복용할 필요가 있습니다.

다니엘: 메릿사는 이보에게 제어를 빼앗 기계 되자 자신의 몸에 이상을 느꼈어. 하지만 겨우 얻은 주연이었어. 의사는 배역을 그만두라고 했을 거야...그래서 이식된 장기의 저항반응을 필사적으로 막으려고 면역 제어제를 대량으로 복용 안 결과...

마에다: 이브에게 육세의 주도권을 완전 히 빼앗겨서...완전한 미토콘드리아 · 이 보로 변화된 것이 아니겠습니까?

व

아야: 마야가 ...오리지널 이번... 마에다: 정확하게는 마아씨의 미토론드 리아이니다...

0)01: ...

(전함 브릿지)

???: 합장님! 이제 작전을 계시합니다. 리치: 드디어 저희들의 힘을 실전에 밤



열 취약 공 기준석



교회문의 등 회문의



위함 수 있는 시간이 왔군요, 함장님! 합장: 가만있어 린치, 우리들이 움직이 는 건 원래 있어서는 안될 일이다.

린치: 최, 죄송합니다, 합장. 항장: 모든 부대에게 알린다! 방급, 대통 정으로부터 공격 허가가 떨어졌다! 이제 부터 작전을 계시하여 모든 군함은 자유 의 여신상으로 향한다! 작전대로 제 1형 기 부대는 제 2일기 부대에 이에 대기를 준비. 제 2011 부대는 그 여자를 수색. 남은 보든 부대는 거대 생물의 발목을

집기 위에 밥함 준비! 다니엘: 뭐? 정말이야?

다니엘: 배군이 움직이기 시작했어!

어야: 큰일이에요!

미에다: 소용없습니다! 또 어제의 전투

다니엘: 전장...! 저 괴용의 일부가 로펜



목당이는 명기를





हमा प्रमान अवाध



마에다: 아마도 저 거대한 생물...아니 세포군은 이보의 출산 장소일 것입니다. 아야: 출산 장소...?

마에다: 예, 완전체를 잉태한 모체를 의 부의 적들로부터 보호하기 위한...

다니엘 : 르렌 ...!

이야: 헬리콥터가, 이곳으로 와요! 마에다 : 마, 마려들는 건 딱 질색입니다! 병사: 뉴욕 시경의 아이씨죠? 마중을 나왔습 나다! 전함까지, 동병을 부탁드립니다! 다니엘: 전함까지...동행?



미어를 대리기는 이군

#### 전함

합장: 우리 미해군이 자랑하는 전함 나 미&(= : > >)에 온 걸 환영한다. 함장: 나는 이 함대를 지휘하고 있는 월 리엄스다. 갑자기 불러들여서 미안하다. 다니엘: 설마, 아이를 위험한 일에 끌어 들이려는 건 아니야?

부관: 이 자식! 어디가 어디라고...! 함자: 그만둬라, 런치. 절반은 맛있다.

미에다: 절반?

월리엄스: 그래, 발화하지 않는 것은 자 네밖에 없다...우리 한대의 헬리콥터를 타고 그 거대 생용에게 시한식탄(時限 式彈)을 발사해주지 않겠는가?



할 학생님 없이는 어어

다니엘: 자, 잠깐, 아야는 헬기 조종 같

린치: 그 점은 걱정하지 말아. 헬리콥터 는 간단하게 조종합 수 있고, 거의 자동 으로 셋팅되어 있어.

마에다: 바, 밥화하지 않는 먼 거리에서 쓰면 되지 않습니까?

린치: 공교롭게도 그 시안식단은 사정거리가



병전기



시기자를 지나선



이주 짧다. 하지만 우리들면서는 방화되기 때 문에 접근할 수 없는 것이야!

0|0|: ...

이야: 하겠어요...!

다니에: 아야...

월리엄스: 부탁하네...

이야: 괜찮죠? 다니엘...

다니엘: 그 놈은 그이아 모렌이 아니야 ......

현음 위해서라도 ...부터해 ...이야 ...!

DIOPER: OF, OFORM! OIT! ...

다나엘: 이제 그만! 꼭 이런 때까지...



무엇을 이는 것일까?

마에다: 아이씨, 레디 몸조심하세요...!



막대막제(?)연기

O 100: 1040

ाशकाः ।

(엘기안)

???: 거대생물이 보입니다!

???: 됐어, 포메이션 2로 이행!

어야: 무, 무슨 말!?

???: 앞선 전투에서 적의 공격을 분석 였다. 우리들이 호위를 하는 것은 목표 를 공격하기 위한 것이 아니다.

O|O|: 01...?

???: 당신이 살아남아 공격을 할 수 있 도록...우리들은 너의 방패로서 즐겁한



계의 다기왔다

아야: 그, 그런 ...

???: 이제 사정거리에 들어간다! 넌 공 격 준비를!



결국 이어만이 살아남는다

이야: 알겠어요! 당신은 빨리 이탈해요! ???: 임무를 완수해야만 한다. 게다가 이미 발화 범위다!

이야: 크리스마스이브부터...난...나의 몸 을...나의 운명을 저주하였어...왜 나만 발화하지 않는지...왜 나만 이번 능력이 있는지...

아야: 하지만, 이제...그렇게 생각하지 않아...이브...내가 너를 쓰러뜨립테니... 아야: 마야...내가 너를 편안히 잠들게 에 즐 테니...!



공격을 공행하는 이어



경국 목병에는 요각임



사용의 이산상에 유리임 최면이..



무엇이 나오라는 갯엄박?



이브는 이직 살아있다

(전망 브릿지) 리치 : 해냈어 !

윌리엄스: 아야, 잘해주었다. 본함으로

귀환하라.

이야: 아니요...아직 끊이 아닙니다!

다니엘: 들이와, 이야!

시 본함으로 귀환하여 작전을 세운다.

0|01: ...

(중간 세이브)

마이다: 아아씨, 부탁입니다! 돌아오는

윌리엄스: ...쓸모없다. 그녀가 통신을 끊었다...



아이를 되어나라는 아이



전약에 찬 이어의 눈빛 이보: 역시, 너였던가...

이야: 이퍼 ...

이브: 후...나에게 기생하고 있던 인 간...너의 누나의 이름인가...왜 그렇게 까지 인간이길 고집하지...? 너도 진화 의 형태야말로 나와 다름없는 미토콘드

> 이야: 아니, 난 인간...나의 미토콘 드리아는 나의 핵과 공존하고 있 어! 인간을 쫓아내면서까지 미토콘 드리아의 세계를 만드는 짓은 하지 1 100

이브: 후후...인간이 나를 나무랄 권리는 없어...너역시 나를 쫓아내 려고 하는 것인가...하긴 인간은 다 본 생명뿐만 아니라 같은 인간도 쫓아내지 ...

아야: 그건 일부에 지나지 않아! 이보: 후...생물에게는 각각의 디렉토리 라고 하는 것이 있다...그 디렉토리는 천 적에 의해 지켜지고 있는 것이다. 하지 만, 그것까지 인간에게는, 천적은 없다 고 여겨져 있다. 그런 까닭에 지금까지 의 번영을 낳은 것이다...

너희들 인간은 그 번영을 자신들의 역사 월리엄스: 계속 꽃는 것은 금융이다. 잠 로 생각했다...하지만 그건, 물린 것이 다...우리들 미토본드리아가...오랜 시간 에 걸쳐, 인간에게 숨어...번영시켜온 것 o)[:] ...



MAUF MENUNE

이야: 번영...시퀙왔다고?

이보: 그래...우리들 미모콘드리아가 "밖"으로 나올 때에는 순용하기 쉽도록 환경을 만든 것이다...그리고 그 준비가 끝난 지금...인간은 문명에 의해 본능 을...옥체적 능력을 ...일고있다 ...완벽한 계획이지...



TANKAL) CIMA ( TANKAL) CIMA ( TANKAL) CIMA ( 의 배경이나 본인별 주기 본에 가장 취임에서 함 글 하다. 디보를 무려워? 한 M SOUND ACT



A121 01=



이야: 그렇...우리들 인간은...미모몬드리 아름 위에 살았다는 말이냐...!? 이번: 너희를 인가은...우리롭에게 있어 서 탑승하는 불건 같은 것이었다... 이야: 탑승하는 물건...? 이번: 그때...우리들, 미토몬드리아를 해 방에는 날까지 운반하는... 이쁘: 하지만, 그 탑승하는 물건은 더 이 상 불필요...이제부터는 우리들 메토론 드리아가 인간이 되어 대지를 배화하는

(첫 번째 전투 후)

것이다...!

이보: 후...거기까지 각성했는가...하지만 역과 공서( )하는 것은 그것이 한 게... 배라 ...진화라는 것은, 바로 이런 것 야다..!

(두 번째 전투 후)

이브: 왜...? 설마...네가 우리들의...천...

이야: 미토콘드리아에게도...잘못된 진

● 의 의 직면한 것이 있었어...



메뉴링 바상에는 어떤



날개격 부석진다



이브의 핵무

#### 전함

CHLICAL: OICH niolich: olokul i

다니엘: 하하, 해냈어! 넌 대단한 녀석이

마이다: 어쨌든, 무사에서 다행입니다...!

다니엘: 하지만, 이보는 왜 자유의 여신

마에다: 비다 아니까요? 생명의 근원인 바다에서...출산할 계획이 아니었음까



무시귀현을 축이하는 미에다의 다니엘

이번을 통리한 아이는 무사히 결합 으로 돌아온다. 일행과 이야기를 마친 아야는 합내로 들어가서 웨인을 만나 사신이 좋아하는 무기와 상비에 이제 응 분인다니라장 좋은 무기를 선택하 사) 원폭 문 앞에 사임는 군인과 여 야기를 하면 반환과 아이템 등을 보급



의복약과 단현을 보충하자

반을 수 있다. 전화기로 세이보를 한 수 나시 심판으로 나가자

다나엘: 정말...끔찍한 크리스마스였어...

일리엄스: 늦어서 미안하다.

린치: 그 거대 생물이 죽었는지 확인할 수 없는 이상, 가까이 가서는 안된다.

윌리엄스: 어쨌든, 수고했다. 안에서 푹 식도록 해라.

린치: 아니, 너희들은 따국 국민의 영웅

olot: "ii

아야: 이, 이 느낌은...!?

다니엘:도,도대체 뭐야!?

마에다: 서, 설마 그 게대 생물은...

마에다: 완전체를 기르기 위한 자궁!?

다니엘: 뭐, 뭐야 저건!?

제계된 및 말았던 음식위에서

CHORE HAVE NOTE.

이야 : 저건 ...



은격 당는 역약



運程함께 원전체가 용력은다

마이다: 완전체입니다...

다니엘: 이, 이 폭발은 대체...!?

마에다: 미토콘드리아의...일에너지 생 성을 촉구하는 힘이 틀림없습니다...발

화만이 아닌 ...폭발을 입으킬 정도 ... 파일럿: 헬리콥터로 탈출합니다! 여러분

도 삐리 ...!!

다니엘: 제일..! 우선 프랑 수밖에 없나..!

다니에: 아야!

DIONEL: OLOWNI

이야: 여러분은, 가세요...

다니엘: 이야...!?

이야: 제가...하지 않으면...

파일럿: 서두르지 않으면...!

다니에 : 아, 일었어!

마이다: 아, 아아씨, 이건 ...!

다나엘: 도대체 무슨 짓을 하는 거야! 이

런 급한 상황에서!

바이다: 그, 그게 아니에요, 다니에씨!

파일럿: 이제 이복합니다...!

여야: 당신들도, 빨리 도망가요! 저도...

실기 위해 이곳에 남는 것이나...!

다니엘: ...알겠어, 이야! 널 믿겠어...!

(완전체가 갑판위 로 올라온 다음) 이야: 너도...살고 싶어하는 구나...

힘들게...태어난 것...하지만...

이야: 그건, 나도...! 인간도 विभागा मार्गात

(에기안)

다니엘: 제일! 끊이 안 나!

마이다: 이걸 아아씨에게 준다면...!



아기 명태



ठेवा श्रेश



경인 명대



中心学 海州

다니엘: 그건?

마에다: 이야씨의 세포를 넣은 탄환입니다.

다니엘: 너...그걸 주려고... 미에다 : 하지만 ...이미 ...

다니엘: 젠장!

이야: 다니엘...

이야: 이건 ...마에다 총의 ...!?

방화가 일어나는 줄 알았는지 모두 자









디니엘은 작산을 학생하면서 아이를 들는다

다니엘다 몸을 던지면서까지 던서운 호탄으로 아이는 간단하게 완전세를 **모** 리신다. 하지만 완전체는 다시 살아나. 고 아이는 항급히 합내로 들어가신 흔 바로 엔진실로 향한다. 처음 합내에는 두 갈래로 갈<mark>라지는</mark> 길이 나오는데 된 폭으로 가는 전이 물을 찾기 원하다. 사하 엔진실<mark>로 내려오면</mark> 아이는 엔진을 과영사건 나음 합내를 빠져 나온다. 이 때 오난 결로 되돌아가지 말고 다른 또 사다리를 통해서 빠져나가야 한다.



이 괴롭에게 참이면 손비로 게임 오바



위격일병의 순간!



Bridge All All March 다니엘: 끝났구나... 이야: ...왜 나에게 ...이런 힘이 있던 것



연결과 시구...그리고 대통본트라어



이장이 밝아오는 뉴욕

마이다: 아이씨의 인에도...마이씨가 있 었기 때문입니다.

olo!: of ...?

다니엘: 너의 누나와 어머니가 사고로 죽었음 때 너에게도 누나의 일부가 아식 되었어.

이야: 저에게도...?

다니엘: 그래, 네가 7살 때야, 너는 기억 하지 못하겠지만...태어날 때 으른쪽 눈 의 시력이 약했던 너는 마야의...각막음 이식받았어.

이야: 나의 오른쪽 눈에...!! 그럼 이쁘와 만났음 때 보였던 것은...

마에다: 강렬한 체험을 했을 때 봤었던 광명 이 각막에 비춰진다고 설명할 수 있겠지요. 과

학적으로는 입증이 불가능하지만... 이야: (그건 ...마이에 확호의 ...기막의 기억?) वाजादा: वाजमाध्य भागावा जान वाजमाध्य वा 트콘드리아가...아무래도 이브와는 다른 진화 를 하게 만든 것이 아닐까요? 아아씨의 미토 콘트리아와 공서( )하여 ...이번와 동등한 힘 을 지니며...우리들 인간의 핵과 공서한다고 하 는 전화를 ...

이야: 미이와 나의 "미를 모드리아의 힘" 마에다: ...일본에서 시작된 이 미토콘드 리아 사건은 우리들 인간에 대한 도태 같은 것인지...

다니엘: 도태라고!?

미에다: 기명, 지구를 한 인간으로 친다 면 우리들 인간이라는 배리어스가 증가 하여 몸을 망치는 것과 같지 않겠습니 파, 지구라는 인간의 육세에 밸런스용 무너뜨려 배집 정도로...

다니엘: 우리들 인간이...그렇게 어리석

은 것인가...

마에다: 결국 우리들 인간도...지구에 기 생하고 있는 패러사이트에 지나지 않음 지도 모릅니다...

0|01: ...

다니엘: 아침이 밝아오네...

#### 에필로그



대에다가 이어를 책사장이는 것입지? 벤: 자, 내려요, 이야!

이야: 고마워, 벤. 다니엘: 아. 정말 이런 곳은 싶은데.

벤: 그다요? 난 굉장이 좋아요! 모처럼

누나가 와 주었잖아요.

이야: 그래, 크리스마스이브의

기분이야.

마에다: 저, 저는 이런 곳이 처음이라 왠 지 긴장되는데요.

벤: 그건 아름다운 아이와 함께라서 그 런 거 아니예요?

마에다: 무, 무슨 그런 말음...!

이야 : 자, 이제 시작이에요 , 들이가죠 .

마이다: 다니얼씨와 벤이 느, 늦는 군요...

아야: 이제 슬슬 시작돼요.

마에다: 화, 화장실을 돌르지 않았군요.

이야: 왜 그래요?

미에다 : 저, 저말이죠...

이야: 뭐요?

마에다: 내, 내일 일본에 돌아가서, 생각

해 있던 말을 하는데요...

벤: 아, 됐어요.

다니엘: 미안해, 늦었어.



공연이 시작된다

이야 일생은 이전에 메릿사가 공인 했던 오페라의 역간은 오페라를 관람 한다 그런데 구중에서 병사가 에바를 화할사라라고 불을 가져오가 뜨다시

# 에스트리 리운드(EX Round)

앤딩을 본 다음에 나오는 화면에서 클리어 데이터가 만들어지는데 이 데이 터를 세이브한 다음 게임을 다시 시작 하면 승겨진 라운드를 풀레이할 수 있다. 이것은 시나라오에 큰 변화가 생기 는 것은 아니고 맨하탄내에 크라이슬러 빌딩이 세용게 생기는 것뿐이다.



지도성약 크리이슬리 병당이 세종개 생긴다

이 크라이슬러 빌딩 스페이지의 난 이도는 정말 상상을 초원하는데 그 층 수만 무려 77층!! 각층의 웨리베이터는 열쇠가 필요하므로 제단으로 올라 한 수밖에 없다. 각 10층 단위마다 보스들이 기다리고 있는데 이 보스를 처리하면 그 층까지의 엘리베이터를 이용함 수 있게 된다. 물은 세이브하는 곳도 없다 게다가 던전의 구조가 쌹레이할 때마다 계속해서 변하기 때문에 지도를 넣을 수 없었음을 알린다(한 마디로 말해서 아야의 이상한 던전(?)이라고 할 수 있다).



70층에 있는 보스를 쓰러뜨린 다음 계속해서 율라가면 이제까지와는 분위기가 다르다는 것을 알 수 있을 것이다. 계속 77층까지 율라가자. 그곳에서 아야를 기다리고 있는 것은?

아야: 또...!? 눈이...!

소녀: 이니...이 옥세는 여기에 존재하고 있어...각막에 비워지는 환상이 아니야...

olo: ni not ... 5

소녀: ...

ा १००१: पार्वे ... गुर्वे ...?

소녀: 후...내가...진정한 이보...

이야: 이브 ...!? 진정한...?

이보: 메릿사의 미토몬드리아는 이 어린 몸에서 이식된 것이다...크램프는 나의 각막을 너에게...신장을 메릿사에게 이 식시킨 후에도...진정한 나를 연구하기 위에 나의 간세포를 계속 배양시켰다... 메릿사의 유세를 뺏은 내가 완전체를 때 어나게 하는 한편...난 이곳에 동지를 들 었다...메릿사가...완전체가...만일의 하 나 실패한다하더라도...나의 순수한 협 종을 보존하게 하려고...

아야: 그램 ...그 용은...

이보: 그래...너의 누나다...난 이 몸에서 배양되었다...

이야: 그, 그런 ...!

이브: 후...말하고 싶은가\_? 너희 누나와...

0101: 01...!?

마야: ...누, 누구예요, 당신은 ...?

이야: 비야 ...?

따야 : 어떻게 ...어떻게 제 이쁨을 알고 있죠...?

이반, 엄만 어디에...? 이야는..?

이야: 저, 정말...미야 및아...?

미야: 나...엄마와 차에 타서...거기서...

몸이 뜨거워져서...여기는...어디? 나, 집 으로 돌아가지 않으면...아야가...기다리

고 있어...

이야: 나, 난 여기에...!

미야: 또 뜨거워 ..!

olot : mot i

소니 : ...

olo!: nlo! "!!

이브: 후...실로 오랜만의 재회지...?

이야: 이번 !?

이브: 잠시동안 옥세의 주도권을 들려주었다...

아야: 나와...! 그...마야의 몸에서...!!



미야의 몸에서 매양된 이번



이보: 후...나에게 싸움을 거는거야...? 순수한 열종인 나에게...하지만, 옥체 는...너의 누이다...

(전투 후)

olok: mot ...

아야: (뜨거워...!? 설마, 또...)

아야: 우...!

이야: 무, 무슨, 이 목소리...!? 나의 몸

SOUNT ...

???: (눈을 뜨는 것이다...이마...)

아야: 당신은 ...설마 ...!?

???: 卑...

아야: (이보!?)

이보: 지급까지...미토몬드리아 중에서, 가장 진화한 것은 마야의 체제에 있던 것이었다...하지만, 지급은...그것을 이긴



AS 184 RS...

너의 미토콘드리아...즉, 네가 좀더 진화 한 미토콘드리아가 된 것이다...!

아야: (같은 종끼리 \_ 씨워서 진화한다 \_ !)
아래: 호\_그것이 잔화라는 것이다. 같은 종자라고 할 지하도 이한 것은 도래되고 \_ 강한 것
은 살아남는다 \_ 그렇게 해서 종은 진화하는 것
이다 \_ 인간도 똑같다 \_ 어떤 지신을 가지는, 기술을 가진다는 것은 같은 종간의 생존 경쟁 \_ 나화들이 말하는 전쟁에서 \_ 그 기술이나 지신 을 사용한다 \_ 육식동물이 사냥감을 빼앗는 것 과, 죽이는 것이 무엇이 다르냐 \_ ?

아야: (그만 ...!)

이보: 후...그건 다르지 않아...먹렴한 도 택 끝에 승자만이 남는 것이다. 이번에 야말로, 우리들이 해방된다...

???: (그만)

oto: (...!?)

???: (방해하지 말아요...)

이브: 누가 또 있냐...!? 이 유체 안에...

나와...너이외에...설마...!?

아야: (마야 ...!?)

마야: (여기는...나와 아이의 장소...!)

이번 : 오...

마야:(바레하지 말아요...!)

이브: ...!! 제...젠장...

마야: 나...

이보:(너의 "핵"의 진화 쪽이...)

미야: (지에...)

이보: (높다라는...)

마야: (돌아가지 않으면...)

이번: (것인가...)

미야: (기다리고 ..있어 ...)

이변 : (의...와시이 ...!)

마야: (아야카 ...기다리고 ...**있어 ...!**)

이야: 몸이...돌아온 건가...? 어보와 만

나기 전으로...그 역기운 능력을 가지기

전으로...

아야: ...마야...푹...기다렸어...누나가, 엄마와...사고로 떠난 날부터...푹...첫았

어..또다른...나를...

이야: 누나는...같이 있어주었어...룩..나와...

이야: 돌아가자...집으로... 🚳

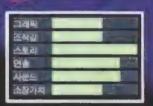


# 四回其职时机

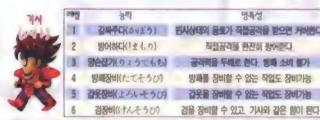
සහ පුරුවා. තුනුව සහල රුතුව සැලදු. 1992ව වූපටහා අයවුදුය දැනුව දැනු දැනුව රුතුව රුතුව දැනුව සහ පවුදුය රුතුව දැනු සහසන සහ තුනුව දැනුව දෙනුව පසුව රුතුව ඇති වූ සහ දැනුව දැනුව දැනුව දැනුව දැනුව දැනුව සමරුතුව දැනු දැනුව දැනුව සහ දැනුව දැනුව

제작자 : 스퀘어 장 로 RPG 발매일 : 3월 19일 발매가 : 4,800엔

# RINAUS RANTASY V



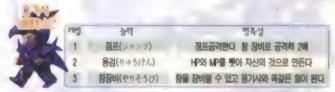
## ∾ 각 잡(JOB)과 어빌리티 일람 ∞



| 100 | 능력            | 명투성                      |
|-----|---------------|--------------------------|
| E d | ワロス(!ためる)     | 일정시간 회용 축례하여 공격력을 두배로 한다 |
| 2 . | 3年(かくとう)      | 맨손공격의 철이 승려와 같게된다        |
| 3   | 対日日(!チャクラ)    | 자신의 HP, 어둠, 목음 희박활 수 있다  |
| 4:  | 카운터(カウンター)    | 직접공격을 받으면 일정률로 반격한다      |
| 5   | HP10%입(アップ)   | HP의 화대치가 10% 율리간다        |
| 6   | HP20%업(가 / 기) | HP의 최대치가 20% 올라간다        |
| 7   | HP30%2(ファフ)   | HP의 최대치가 30% 율리간다        |

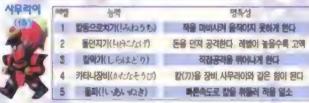


|  | eng | 84                  | 명특성                      |
|--|-----|---------------------|--------------------------|
| 도둑   | 4   | 비밀통로(かくしうつる)        | . 술은 통괄가 보이게 된다          |
| A STATE OF THE PARTY OF THE PAR | 2   | 도망(!とんずら)           | 전투에서 도양간다. (나유보다 빠르다)    |
| 1  | 3   | 明朝(タッシュ)            | 대쉬 버른과 십자키로 마음을 2백속도로 이동 |
| 1  | 4   | 鲁村기(「位すむ)           | 몬스터에게서 보물을 훔친다           |
|  | 5   | 27(01:44) E         | · 백이백을 100% 병이           |
| 4  | 6   | <b>3計的に</b> (しなんどる) | 은스터를 공격하고 그름에 보물을 훔친다    |
|  | 7   | 双剛型列(ちょこまが動く)       | 순발력이 도둑과 같이 된다           |



| eng | 능력           | 병목성                    |
|-----|--------------|------------------------|
| 1   | 20世(多さむりだま)  | 전투에서 도망간다. (L-유보다 빠르다) |
| 2   | 他心(しなんしん)    | 분신을 만들어 직접공격을 두번 방어    |
| 3   | と明書学せんせいこうげき | 선제공격화점이 증가한다           |
| 2   | PIXIO((けんぞろ) | 모기를 더지 고경하다 보통고경보다 강력  |

이도류(にとう 9 수 5) 양손에 무기를 가지고 2회 공격한다 무리의 (Genes James



| - | 능력          | 명특성                 |
|---|-------------|---------------------|
| 1 | 世代ヨ(パーサク)   | 전투증에 무조건 버서크 상태가 된다 |
| 2 | 5川谷町(おのそうひ) | 도끼장비로 버서커와 같은 함이 된다 |



| 200 | 능력                | 병투성                    |
|-----|-------------------|------------------------|
| 1   | 書書(!どうぶつ)         | 숲의 동료(동물)을 불러낸다        |
| 2   | <b>オキロ</b> (!ねらう) | 노래서 명중류유 높인다           |
| 3   | 一般はいタスやそうひろ       | 회상을 장비하고 사냥꾼과 같은 힘이 된다 |
| 4   | といいなだれらち)         | 4회 연속공격 단 1회 공격력은 젊반   |



| COLDEN THE A R         |  |
|------------------------|--|
| 마엽경사                   |  |
| -180                   |  |
|                        |  |
| / MON. + 494           |  |
| 1 5 75 A               |  |
| C) All Division in the |  |
| (是) 法统士                |  |

| integ<br>integ | <b>১</b> শ           | 명투성                     |
|----------------|----------------------|-------------------------|
| 1              | WHAT HEIDIGILE 473   | 빙시상태가 된 종료에게 이번 비리아를 한다 |
| 2              | の概念(まほうけん)LV1        | 레벨 1까지의 마법검을 쓴다         |
|                | ロ世谷(まほうけん)LV2        | 레벨 2까지의 미립검을 쓴다         |
| 4              | の間召(まっょう)ナん)LV3      | 레벨 3까지의 마법검을 쓴다         |
| 5              | <b>中間者(まほうけん)LV4</b> | 레발 4까지의 이번경을 쓴다         |
| 6              | の間沿(まけろけん)LV5        | 레벨 5까지의 미법검을 쓴다         |
| 7              | 中型型(まほうけん)LV6        | 해 6까지의 매법권을 쓴다          |

| 294 | 능력                    | 명목성                             |
|-----|-----------------------|---------------------------------|
| 1   | 「中国」(しろまほう)LV1        | मुख्य ध्याप्याया व्यवस्थाति हरा |
| 2   | <b>叫の</b> 間(しろまはり)LV2 | 레벨 2까지의 백미법을 쓴다                 |
| 3   | 単型化しろまほうルV3           | 리에 3까지와 백이번을 쓴다                 |
| 14  | 間の間(したまほう)LV4         | 레벨 4까지와 백마법을 쓴다                 |
| 5   | 単階(しろまほう)LV5          | 리엘 5개지의 백야성을 쓴다                 |
| 6   | 場の間(したまほう)LV6         | 레벨 6까지의 백마법을 쓴다                 |
| 7   | AP10が2(アップ)           | MP 최대치가 10% 율리간다                |





|   | 445 | 54            | 명투성              |
|---|-----|---------------|------------------|
| 1 | 1   | 鼻叫僧(くろまほう)LV1 | 레벨 1까지의 흑마밥을 쓴다  |
|   | 2   | 専印閣(くろまほう)LV2 | 레벨 2까지의 흑마법을 쓴다  |
|   | 3   | 専の哲(くろまほう)LV3 | 레벨 3까지의 축이법을 쓴다  |
| ı | 4   | 鼻の間(くろまほう)LV4 | 레벨 4까지의 흑마법을 쓴다  |
| N | 5   | 40個(くろまほう)LV5 | 레벨 5까지의 흑이범을 쓴다  |
| 1 | 6   | 専印閣(くろまほう)LV6 | 레벨 6까지의 흑마법을 쓴다  |
|   | 7   | MP30%일(アップ)   | MP 최대치가 30% 율리간다 |



ペロテイ (時間道士)

|   |   | 57                | 명확성                |
|---|---|-------------------|--------------------|
|   | 1 | <b>人居(じくう)LV1</b> | 레벨 1까지의 시공미법을 쓴다   |
|   | 2 | 시공(じくう)LV2        | 레벨 2까지의 사공마법을 쓴다   |
|   | 3 | 小田(じくう)LV3        | 레벨 3까지의 사용이벌을 쓴다   |
| ı | 4 | <b>川田(じくう)LV4</b> | 레벨 4까지의 사공이법을 쓴다   |
|   | 5 | <b>48(じくう)LV5</b> | 레벨 5까지와 시골이법을 쓴다   |
|   | 6 | 시공(1 ( 5)LV6      | 레벨 6까지의 사공이법을 쓴다   |
|   | 7 | 皇生が明(ロッドそうび)      | 자범이(ROD)를 장비할 수 있다 |

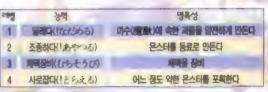
| 201 | 능력           | 맹투성                        |
|-----|--------------|----------------------------|
| 1   | 土色(しょうかん)LVI | 광발 1까지의 소현이법을 쓴다           |
| 2   | △割(しょうかん)LV2 | 레벨 2까지의 소환마법을 쓴다           |
| 3   | ☆熱(しょうかくぶとV3 | 레벨 3개지의 소원이벌을 쓴다           |
| 4   | ☆影(しょうかん)LV4 | 레벨 4까지의 소환이법을 쓴다           |
| 5   | 全然しょうかくんとり   | 레벨 5까지의 소환이법을 쓴다           |
| 6   | 立金(!上びだす)    | 가지고 있는 소환수 1필을 MP소비없이 불러낸다 |



| 1 | neg | 능력          | 명투성                      |
|---|-----|-------------|--------------------------|
| 1 | 1 1 | ▼#!L5~      | 은스타의 HP/MP MAX와 약정을 조사한다 |
|   | 2   | 引り(ラーニング)   | 몬스터의 특수공격을 청아법으로 기억한다    |
|   | 3   | 初間(!あおまほう)  | 왕이법을 사용한다                |
|   | 4   | ご事お다(!ふやぶる) | 조사에 추가하여 현재의 상태도 조사한다    |

| 17 (M) (M) | 54               | 명세성                       |
|------------|------------------|---------------------------|
| -30        | 4年PM(しろくろま)LVI   | वर्षा गाराभ म् नगरिक स्टा |
| 2          | 事項内間(しろくろま)LV2   | 레벨 2까지의 백이법과 흑이법을 쓴다      |
| 3          | 身中間(しろくろま)LV3 (注 | 레벨 3까지의 백이번과 최이번을 쓴다      |
| 4          | 연속마법(北人ぞ〈호)      | 마법을 2회 연속 사용한다            |







|   | 2045 | 능력             | 94%                        |
|---|------|----------------|----------------------------|
| , | 1    | 99 不4(くすりのちしき) | 조선과 에비에의 효과를 무예한 한다        |
|   | 2    | 号台(性シェうこう)     | 전투중에 2개의 약에서 새로운 약을 만들어 낸다 |
| V | 3    | वास्ता((करः)   | 역시전원의 이이병을 마신다             |
|   | 4    | お品(「ちゅう)       | 일행 전원의 상태이상을 화복시킨다         |
|   | 5    | 全後(!そせい)       | 전투불등의 캐릭터를 회에시킨다           |

| 20% | रुष            | 명특성               |  |
|-----|----------------|-------------------|--|
| 1   | 지例(!ち/さい)      | 그 지형을 이용해 공격된다    |  |
| 2   | 早は巨智(ツェット)かり   | 무비트램의 데이지를 받지 않는다 |  |
| 3   | ### (#ELMAN 0) | 한 사이보 이렇게 된다      |  |
|     |                |                   |  |

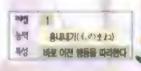




| 292 | 50           | 명특성                     |
|-----|--------------|-------------------------|
| 1   | 合口(!かくれる)    | 숨는다. 숲으면 공격의 목표가 되지 않는다 |
| 2   | お三多切(たてごそうひ) | 하프를 장비                  |
| 3   | 上湖(!うたう)     | 이러기지 힘을 가진 노래를 부른다      |



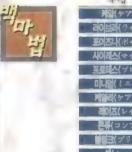
| 9 | 2015 | <del>\</del> <del>\</del> \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ | 명특성                |
|---|------|---|--------------------|
|   | 1.   | ヨルク((いろめ)   | 성공하면 몬스티는 부근무근 개방다 |
|   | 2    | <b>合本</b> 口(!おどる)   | 다양한 효과의 이상한 춤을 춘다  |
|   | 8    | 리본정비(リボンそうび)  | 리본을 장비 할 수 있게 된다   |
|   |      |   |                    |



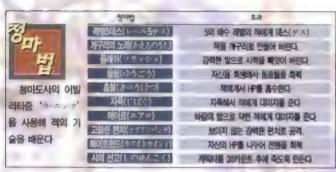


<u>୭୭ ୭୭ ୭୭ ୭୭ ୭୭ ୭୭ ୭୭ ୭୭ ୭୭ ୭୭ ୭୭ ୭୭</u>

## ∾ 미법,노래,조합 아이템 리스트 ∞



| 4 . 04             | and a                   |
|--------------------|-------------------------|
| 別望(ケアル)            | HP를 회복 인데드를 공격          |
| <b>さ</b> 0世型(ライブラ) | 제외 정보를 읽어 낸다.           |
| 至の区(ボイソナ)          | 목을 음속에서 제거한다            |
| 人の改入(サイレス)         | 주문을 황예비린다               |
| 三世日人(プロテス)         | 병어락을 눌한다                |
| ロレな(ミニアム)          | 캐릭터를 조그렇게하거나 또는 되물린다.   |
| 別(タアルラ)            | HP를 회복 게임(ケアル)의 강화판     |
| (マイズ)              | 전무분등의 희박 HP 조금 희박.      |
| 三十(コンフェ)           | 적용 온본사인다                |
|                    | 분산을 만들어 공격을 받아한다.       |
| (シェル)              | 마발병이를 높인다.              |
| (人)(エスナ)           | 석화(石化),미비 등을 치료한다.      |
| 別的(ケアルカ)           | 千香 当時   河鉛(ケアル) 河印 美容予是 |
| 21番43(リフレタ)        | 이번 바리아를 만들어 이번을 반시시킨다.  |
| 出人(シーナタ)           | 바서크 상태로 만든다             |
| 04年0四人(アレイズ)       | 전투분능의 화박 내 안전회박.        |
| #2(/t-Y-)          | 성스러운 예4지로 공격한다.         |
| 口人間(ディスペル)         | 이번호계를 않아버린다.            |



|     | & nies               | 童乃                      |
|-----|----------------------|-------------------------|
| 2   | <b>叫の((ファイア)</b>     | #꽃으로 공격한다 (小)           |
| FEF | 超视图(多)               | 생기로 공격한다 (小)            |
| 無   | 世に教令とかり              | 변기를 공격한다 (小)            |
|     | 里0色(水水水平)            | 목의 월으로 리의 HP를 맺는다       |
|     | 会員(8.00 がみ)          | 적용 잡물게 한다.              |
|     | BE( pop)             | 계구리로 만들거나 되용한다.         |
| 4   | HOPE (* PA 9)        | 불꽃으로 공격했다 (中)           |
|     | ESTE(4.84.8)         | 명기로 공격한다 (中)            |
|     | 長(記(サンテラ)            | 반기로 공격한다 (수)            |
|     | SHE(FLAZ)            | HP를 빼앗아 자신의 것으로 만든다.    |
|     | 200日(71-17)          | 제의 몸을 돌보 만들어 일격에 부쉬버린다. |
|     | 18 10 10 (4.4.4.4.1) | 세균의 환으로 제의 나무를 맺는다.     |
|     | 国の日本マイカ)             | 페이어게 최강주문               |
|     | DETAMA (A deal)      | 보건지도가 화가추운              |
|     | <b>型EDK+</b> (2 年至)  | <b>샌드제 화감주문</b>         |
|     | 230(タレア)             | 강력한 별과 열로 공격한다          |
|     | 低点デス)                | यश्च प्रयोग मेरात       |
|     | CHARLES AT           | 레이 사무를 흡수한다.            |
|     |                      |                         |

|              | 7/8              | 2.7)                  |
|--------------|------------------|-----------------------|
| -            | 割り上さ(ちゅうりうた)     | 이군 전명의 원 UP           |
| <u> </u>     | を開発的 上海 中はやさのかた) | 이군 전염의 순 <b>별에 UP</b> |
| ≓jj          | 神殿 上球(たいりょくのうた)  | 이군 전영약 세탁 UP          |
| and the same | プロ 上球(とりょくのうた)   | 이군 전염역 마리 내           |
|              | 智智は大利えいかうのうだ。    | 이군 전염의 리에 UP          |
|              | 時間(レクイニム)        | 언테드 계일에게 대이자를 일한다.    |
|              | 사랑의 노래(소) 소아 5년) | 레 전세의 움직임을 일수게 된다.    |
|              | 書名は上述(ゆうとくのうた)   | 적 전체를 혼란시킨다.          |

|        | VISING!                                 | <b>主</b> 及                 |
|--------|---|----------------------------|
| 스 교    | <b>스町</b> (スヒート)                        | 전투 스피드를 늦은다.               |
| 2      | <b>全型</b> ₹(スロウ)                        | 적 주위의 시간을 늦은다.             |
| 即知     | 三年(リジェネ)                                | 일정시간 중인 바쁜 희박.             |
|        | <b>発担(ミュート)</b>                         | 주문과 노래등을 사용활동으로 만든다.       |
|        | 前の本屋(ヘイスト)                              | 이군주방의 시간경과를 빠르게 한다.        |
|        | 神が日生(レビテト)                              | 부유를 해서 지원에서 받는 대미지를 받아한다.  |
|        | コンは(グラビテ)                               | 중에인으로 HP를 1/2로 만든다.        |
|        | <b>ム</b> (ストップ)                         | 제 주변의 시간을 일정시간 혈송다.        |
|        | 製造室(テレポ)                                | 종교과 전투에서 발효한다.             |
| half . | 元曜年(コメット)                               | 운식군을 맺어뜨려 공격한다.            |
| 177    | 会長年7(スロウガ)                              | 슬로우(ス의 p)의 강력판. (전체)       |
|        | <b>ご記(リターン)</b>                         | SHAW OF YEAR DRIED         |
|        | コンピン(グラビガ)                              | 그라마이(// help)의 공제한 0P 1/4) |
|        | 第0人才(へイスカ)                              | 레이스트(스구ス+)의 강력은 (전세)       |
| T      | 三(オールド)                                 | 작용 노회시키 등에올 지원시킨다.         |
|        | ■ ■ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ | 운식군을 떨어뜨려 작 전세를 끌려.        |
|        | (タイッタ)                                  | 이군주변이외의 시간을 말한다.           |
|        | 日西(デジョン)                                | VEN YOU THE WOMEN          |

| ψ ģ)crimi        | 기술명          | 鬼科                             | 이수장소          |
|------------------|--------------|--------------------------------|---------------|
| ▲司财子 » → (6)     | 本語性 E EM 本語性 | 호코보기 발김장을 원다                   | 1 △四番         |
| ME(>47)          |              | 전염의 HP 화복                      | . 열스 마음<br>-  |
| <b>祖父</b> 詩(レセラ) | - E261       | 제하기 등러 들어가 음작성을 받은다            | 일시 이용         |
| AM(>21)          | 디어어른드 더스를    | <b>출도라로 국용 영리에진다</b>           |               |
| 司管(クムウ)          | 公理等 世개       | माध्य अवश ध्या प्रधा           | 이스트리 트레 호     |
| (リヨン語(イフリ・ト)     | 지역의 회열       | 지역의 회원으로 적용 타케바린다              | TORGAN        |
| 日の時(タイタン)        | 四四일 50億      | 지진을 얻으게 된 전세를 공격               | THE RM        |
| ア門(コーレム)         | 어스 및         | व्यक्तिका कार्यक कार्य व्यक्ति | - 開發用         |
| 列車は機関人(カトナレーモ)   | 역미의 눈물자      | 리아 서비로 만든다                     | 바둑 호수 연근 승    |
| 別間(カーハッタル)       | 무네의 별        | 이곳에게 리듬리크를 걸어준다                | <b>《公司人 台</b> |
| 실트라(기도 위기)       | 턴스           | 김혜왕 생대 보레스를 돌아낸다               |               |
| 9日(ヤーテイン)        | 회에관 공기실      | 제품 현면에 되거나 커다란 함을 만진다          | 聖 銀四條         |
| 到近(プルニックス)       | 소설의 불편       | 이군 영화 경우를 들는 것이 없는 사람들이 없다.    | 男性            |
| 리네이이산(111747)    | COMPA        | 개대한 제도보 공격을 받다                 | 연수등의 폭포       |
| <b>向公益</b> (     | 배가 프레아       | 교환의 아니지에를 안내한다                 | 백명 선          |

| TELALATER                               | 포합가능아이램               | 22          |
|---|-----------------------|-------------|
| 조하아이테                                   | 王代(ホーション)             | HP 教師 (小)   |
|   | 神の正性(ハイボーション)。        | HP 单等 (中)   |
| 源 조합의 방법                                | (二・ナル)                | MP stat     |
| ① 전투증에 '5 ± 5 ± 5 ± 5 世間                | <b>第八年994</b> )       | HP MP PERMA |
| ② 가지고 있는 이이템중에서 조합하고                    | 野人公 正式(フェニックスの社)      | 전투화능 회사     |
| MS DIOMER FAIN                          | <b>連ば 引人(おとめのキャス)</b> | 개구리 상태의 회학  |
| ③ 또다른 아이템을 선택                           | <b>第八代・ナン</b> )       | 중비 상태 화복    |
|   | 万里の 見 音楽(かめのこうら)      | 조합 전용 아이템   |
| <ul><li>사용 캐릭터를 선택(조합된 약이 대이자</li></ul> | 一部 を持つかりのかけ           | 조합 전용 이이템   |
| 를 주는 것이면 하목으로 커서가 이동한다)                 | 口当時間(タータマター)          | 조합 전용 아이템   |
|   |                       |             |

## 스토리 다이제스트

### 프롤로그

이야기는 타이콘왕의 성에서부터 시작된다.

타이군왕이 바람의 상태가 이상하 다고 하며, 용을 타고 바람의 신전으 로 가려고 한다. 그러자 이버지가 흔 자 기는 것을 보고 안타까워하는 레나



가 자기도 따라 간다고 한다. 이버지로 🍐 박행의 크리스템에 문제와…

서 당연히 걱정이 되는 타이군왕. 그는 레나에게 성을 지킬 것을 부탁하 며 바람의 신전으로 향한다. 타이쿤왕이 바람의 신전으로 가는 도종 바람 이 멈추었으며 아름 이상하게 느낀 파리스, 레나, 타이쿤왕 바람의 신전

> 에 도착한 타이콘왕이 크리스탉에 접근하자 크 리스탈이 바로 부서져 버리고 하늘에서는 운석





○ 백림의 담주었다

# 多一种 1 州州 2



- 타이콘의 윤석 이 여격 이자트로의 등급
- 박영의 신전
- 토와/ ■)의 약용
- ERH BO
- 이 복족 선
- 이 배의 모지 O THE CIE
- **西** 多合品 印度 ● 第△年 世
- 표소의 법
- ESTON D. PS
- 경식의 적용 · 교내의 성
- **3440**
- **후** 교대 도시콘
- **商** 科爾爾 明義 ■ NB2 F2
  - **●** 3445 □
  - # 40 PM
  - · PABAR
  - 용사의 사람 · 기계의 기술
  - O THEFT

#### 타어쿤의 윤석



O 840म

여행숭이던 바츠는 하늘에서 떨어지는 윤식을 보고 그곳으로 향하다. 초코보인 보고를 타고 바츠는 운식이 덮어진 곳으로 향하고 그곳에서 쓰러져 있는 여자아이를 보게 된다. 그녀의 이름은 레나, 레나는 하늘에서 떨어지는 윤석의 폭풍 때문에 정 신율 잃었다고 하며 바람의 멈춘 이유가 이 운서 때문이라는 생각을 말해주고 해어 지려고 하는데, 어디서 신유유 문제 되고 그사람을 구해준다. 그의 이름은 가라프. 그는 충격으로 기억상실에 걸린 듯 했고.

그는 바람에 신전에 가야 한다며 레나에게 데려다 달라고 한다.

바츠는 하면 모험을 계속한다



O 언산메메(?)



O 기억 성실 어리고!

#### 거자! 바람의 신전으로

운석이 떨어진 곳에서 나와 북쪽으로 가다보면 초코보 '보코'가 갑자기 급정시 불 한다 보고는 바츠에게 이상한 말로 경 고를 하고 이때 어디선가 낮익은 소리의 비명이 들린다. 계속 진행하다 보면, 바람 의 신전으로 간다던 해나와 가라프를 설 수 있으며 레나는 윤석이 맺어졌을 때의 충격으로 이곳이 무너지고 있다고 말하고. 때문에 바람의 산전으로 가는 길인 '통' 마 율로 가는 길이 막혔다고 한다. 바츠는 레 나, 가라프와 함께 바람의 신전으로 갈 것 을 결성한다. 사육으로 더 가면 조그만 놓 굴이 있을 것이다. 이곳으로 가자. 이곳은 해석들의 아지트이다. 일행은 아무것도 보 르고 해적 동굴로 들어가게 되고, 도중에 바람이 불지도 않는데, 움직이는 배를 보 계된다 바람이 불지 않는데 어떻게 배가 움직일까? 일행은 계속 동굴 깊숙히 들어 간다. 동굴 끝에서 일행이 본 것은 해석들 이미 이세서야 이곳이 해석의 아지트라는 것을 앞게 된 것이다. 멍청한 레나가 해석 들에게 바람의 신전까지 태위다 달라고 부 탁하려고 하자. 바쓰는 위험하다며 말리고 한수터 뼈 가라프는 혜적선을 훔쳐 달아나 자교 한다. 우선 왼쪽의 스위치를 누르고 오른쪽에 있는 혜석선으로 가사



O 언전별트를 작용약자



O 경선적리



O 백명 스위자가 보여요



O 배항이 없어도 배는 용착인다

나쁜짓을 하면 언젠가는 걸리기 마련이 다. 레적선을 용감하게 타고 도망가려고 하지만 바로 파리스에게 적발되고 만다. 레나는 '자기는 타이꾼 왕국의 왕녀'라며 바람의 신전에 갈 수 있도록 배를 빌려달 라고 한다. 이때 레나의 목걸이가 빛나고 파리스는 그것을 보고 일행을 모두 가누라 교 명령한다. 육에 갇힌 일행, 바츠는 레 나가 왕녀라는 사실용 숨긴 것에 대해 매 우 살망을 한다. 한편 파리스는 레나의 목 걸이가 자신의 목걸이와 같다는 것에 대해 골뜰히 생각하며 레나의 아버지가 바람의 신전에 있다는 것을 들은 파리스는 일행을 묶어주고 같이 바람의 신전으로 향한다 레나는 파리스에게 어떻게 바람이 불지도 않는데 배가 움직이냐고 문자, 파리스는 비를 끌어주는 해봉인 실드라를 일행에게 소계시켜 준다. 배의 운전은 해석에게 말 겨두면 자동으로 바람의 신전까지 간다



DEE 0



O 어둠이 실트리다

#### 바람의 신전

바람의 신전에 도착한 일행은 신전 1층 왼쪽방에서 안설부설하는 대선을 만나게 된다. 대신은 바람이 멈춘 후부터 신전에 본 스러듐이 나타나기 시작했으며 다이꾼원 은 급하게 신전 회상층으로 유라갔지만 아

복 뜸아오고 있지 않다는 말을 해나에게 신한다. 일행은 뭔가 잘못되고 있음을 느 끼고 최상층으로 당한다. 최상층에 도착한 일행은 부서진 크리스탈을 보았으며 어때 세상에 흩어진 4소각의 크리스탈이 빛을 발하기 시작했다. 불의 마음인 용기는 과 리스에게, 불의 마음인 동생은 레나에게, 후의 마음인 희망은 가라뜨여게 바람의 마음인 남구는 바츠에게 빛을 비주었다.

이때 바람의 크리스탈이 있는 곳에서 타 이분왕이 나타나서 바람의 크리스낙은 계여 졌으며 너희들은 선택된 4명의 용사들이다. 바람의 크리스탈은 이미 깨어졌다. 중요한 것은 이제부터이다. 나머지 3개의 크리스탈 이 깨어지려고 한다. 너희들은 그 3개의 크 리스탈을 시계야 한다. 라는 말을 남기고 사 라진다. 이때부터는 직업(JOB)을 사용할 수 있다. 각 개립터에 맞는 직업을 선내하소



O 역을 달리게라

## Par # 11151

전체 공격인 브레스 윙을 사용한다. 대미 지는 약 25정도.



0 9 44

#### 세로운 시작

바람의 신전에서 배를 타고 남서쪽으로 가면 작은 마음인 '플'마음이 나온다. 이 마을로 가자, 마음에 도착하면 해석등과 파리스는 좋을 먹으러 좋십으로 들어간다 과라스는 무기를 잘 때만 나타나는데… 마음의 복쪽에 있는 조크의 집으로 가자, 조크의 집에 도착한 해나는 조크에게 월스마음로 가기위해 트무나 운하를 봉과해야하니 열쇠를 달라고 한다. 하지만 조크는 열쇠를 잃어버렸다고 하며 오늘은 늘었으

나 이곳에서 하뜻함 목으라고 한다. 밤이 깊어지고 다른 일행이 잠이 들었을 무심 바츠는 잡을 이루지 못하고 밖으로 나와 산책을 한다. 이때 바츠는 조크를 만나게 되고. 조크는 혹시나 레나님이 위험해 실 까봐 숨겨 놓았지만 바츠 인행을 보고는 안심이 된다며 '레나님을 잘 부탁한다'고 말하고서는 조크는 바스에게 트루나 운하의 인쇄를 한다.



O 요집으로 계는 파리스



O 레다님은 부탁 드립니다

#### 트루니 운하

'볼' 마음에서 성능적으로 가면 트루나 올하가 나온다 트무나 올하로 가는 배 위 에서 레나는 지금은 단지 바람이 약해졌 을 뿐이지만 언젠가는 이 바람이 멈추어 버린 것이고, 때문에 하늘은 오염되고 세 듀온 날아다닐 수 없게 된 것이라고 한다. 아버지인 타이준 왕이 물, 불, 흙의 크리 스닭을 지켜답라는 말을 다시 상기 시켜 준다. 만일 나머지 세 개의 크리스탑이 깨 지면 당분간은 문제가 없겠지만 얼마 지 나지 않아 대자는 썩어 들어가고, 묻은 오 영되어 호흡을 멈추고, 분도 없어져 추위 려 사람들이 살 수 없는 세상이 될 것이라 고 한다. 일행은 '크리스탈을 지킨다.'라 는 신념을 불내우며 운하로 향한다. 운하 로 들어가면 바츠가 운하의 문을 여는데, 레나가 열쇠가 어디서 났냐? 며 몰어본다 (바스는 소크에게 열쇠성 받고 아무에게 도 이야기를 하지 않았다), 바츠는 아무말 도 하지 않고 조용히 운하로 들어가자고 한다. 운하용 진행하다 보면 좋은 김에서 소용들이가 생기계 되고 그곳에서 온스터 와 전부를 하게 된다.



○ 사람이 살 수 없다면…?



O 열식는 어디서 났어?



○ 캐릭보스

가대와 비슷하게 생긴 가라보스는 기본 공격으로 대미지를 35정도 주마, 마비공 석을 추로 사용한다. 마비에 설리면 2 3 던 정도는 움직할 수 없으니 조심하자 가 계는 번계에 약하다. 흑마법사가 '펜더'를 사용하면 한번에 약 150정도의 대미지를 입할 수 있다.

카라보스를 이기고 나면 일행은 소용품이에서 빠져나오지만 배를 끌던 살드라는 소용품이에 참려들어가게 된다. 파리스는 실드라를 구하러 가겠다고 하지만 일행은 그녀를 말린다. 파리스는 실드라는 어딘가 에 살아있을 것이라는 희망을 갖고 실드라 와 헤어진다. 실드라가 없는 배는 정치없 이 떠돌게 되고 일행은 모두 자치 쓰러지



○ 사업드~~~리

#### 배의 무덤

얼마나 흘러 다녔을까? 일행이 정신을 치 를 모든 jm의 뉴티이다. 하는 유과된 m 워데서 일랜은 이곳을 빠져 나가기로 한다. 우선 단과된 배의 선실로 들어가면 일행은 이곳 어딘가에 길이 있을 것이라고 한다. 길 은 본 속에 있다 왼쪽이로 해서 불속으로 들어가자 볼 속에는 계단이 있는데 구글은 행명 수 있으니 조심하자 이곳을 빠져 나오 면 허름인 장고로 갈 수 있다. 이곳에 도착 러미 들행은 우선 안심을 하고 젖은 옷을 말 리며 위가고 한다. 레나는 귀늘이에 있는 방 으로 늘어가고 비스는 물품상자에서 볼을 건 수 있게 도구를 꺼내 모아복은 의용다 그리 고 가라프와 바츠는 옷을 벗어 말리자고 한 다 이때 파리스는 괜찮다며 번기(일을 처부 하자, 가라프와 바츠는 그녀의 옷을 벗기려 고 하고, 어때 파리스가 여자인 것을 알느된 다(이전까지 일행은 파리스가 남자인 경 말 있음), 레나가 왜 남장을 하고 다니냐고 될 이보자, 파리스는 해석세계에서 여자는 바보 식당을 당하니까 남장을 하고 다닐 수 밖에 없다고 대답을 한다. 이곳에서 하루밖을 꼭 고 이곳을 빠져나가자, 빠져 나가는 도충 선 실어서 세계지도류 얻을 수 있다. 세계지도 計 얻은 후 오른쪽 배의 갑판으로 가면 작은 보물성자가 보안 것이다. 이 보물상차를 열 면 가라앉은 배의 양부분이 떠오르게 된다 이 배를 전니면 육사다 가자! 육리로



O 도착하 곳은 배와 무덤



O 파리스는 이작였다



O 이 상적을 열면된다

기미공공타

유식에 도착하면 갑자기 바스는 이상한 기운을 느낀다. 그리고 바로 바스의 어머니인 스테라 레나의 아버지인 타이군왕과 가라프의 땅이 나타나 그들을 부분다. 레나의 과라스, 바스는 그들을 알아보고 혼을 빼앗 가시만 기억상성증에 걸린 가라프는 땅을 알아보지 못해 혼을 빼앗기는 것을 맺으나 그때 어디선가 세이젠이 나타난다. 세이젠의 사라프에게 혼을 자기에게 주고 등료가 되라고 한다. 그렇다 이 모든 것들은 세이젠이 만들어낸 환영이었던 것이다. 가라프는 색이 센의 제안을 거실하고 동료들을 깨운다. 깨어난 일행은 세이젠과 전투를 한다.

#### HHH

내이센은 성복마법과 회복마법을 동시에 사용한다. 한번에 50~60정도로 회복을 한다. 또 싼다도 사용을 하는데 한번에 50~60정도로 회복을 한다. 또 싼다로 사용을 하는데 한번에 50~60정도의 대미지를 준다. 세이센을 사산이 시나면 안데드게로 변신을 하는데 이때는 불리석인 공격이 거의 막히지 않는다. 이때는 세이센에게 회복마법을 걸어주면 90정도의 대미지를 입으니 사용하자그렇게 어려운 점은 아니다.



O MANERA BES

#### 비롱의 품

배의 무덤을 빠져나와 남동쪽으로 내려 가면 카펜의 성이 나온다

우선 카환성 이곳서곳을 돌아다니며 정보를 연작, 마음을 잘 살펴보면 마음 어귀와 주점앞에 같은 옷차림을 한 여자가 보일 것이다. 먼저 마을 어귀에 있는 여자에게 말을 절면 복촉산에 피는 보라색 꽃에는 돌이 있다는 말파 말을 남쪽으로 바다를 건너가면 월스라는 마음이 있다는 정보를 언제된다. 하지만 배도 없는데…. 그리고 주성앞에 있는 여자에게 말을 걸면 주장 2층으로 가라고 한다. 2층으로 가면 어떤 남자가 용이 복촉 산으로 날아가는 것을 보았다고 이야기를 한다. 바츠가 어떤 모습을 한 용이라고 말한다. 해나는 그용에 아버지가 타고 다니시던 배팅일 것이

라고 한다. 복목 산에는 용의 상처를 치료 해 줄 수 있는 비용초가 자란다는데…. 어 서 복목 산으로 가자



0 944979

#### 북족 산

마음에서 나와 약간 동쪽으로 간 후 복 목 및 로 가면 '목쪽 산'이 나온다. 목쪽 산 의 충덕쯤에 이르면 보라세 꽃이 등성함 성 피어 있을 것이다. 이곳에 닿으면 독에 걸리니 주의하자. 계속 신행해 산의 정산 부근에 다다르면 레나는 아버지의 부구불 방선한다. 그리고 그때 어디신가 화살이 남아와 레나에게 명충되고 일행이 그녀를 구하러 다가가자 같이 무너지 버린다. 이 때 화살을 레나에게 쏜 상본인인 '마기사' 라는 놈이 나타난다. '마기사'가 레나물 남치례 가려고 하자 분개한 파리스는 무 너진 길을 건너가 나머지 일행이 끊어진 길을 건너을 수 있도록 조치를 한다. 그리 고 일행을 '마기사'와 전부를 한다



O 여기에 당으면 되어 경련다



O 아버지의 투구아

#### THE THE STATE OF T

마기사는 한번에 50정도의 대미지를 준다. 방어력과 공격력이 높으니 조심하자 그리고 이놈은 중산중산에 마침을 소환하 는데 이놈의 공격력이 마기사보다 1.5배 정도 세다 회복에 신경쓰며 대전을 하자.



다음 크라타브 타사다마 〇

마기사를 이기고 나면 산의 정상으로 가자. 산 정상에는 부상당한 비용이 누워있으며 이런 비용을 고쳐주려고 레나는 독초에도 불구하지 않고 비용소를 가져와 비용을 고쳐주고 쓰러진다. 부상에서 회복한 비용은 자기를 위해 희생한 레나를 구해준다

이제 비용을 타고 다닐 수 있다. 하지 만 고소 공포증이 있는 바츠는 비용 타는 것을 거부한다. 하지만 얼마 버티지도 못 하고 바츠는 비용을 탄다. 비용을 타고 남 쪽에 있는 '워스'로 가사.



O 쓰러진 레나

#### 월스 생

월스 성에 도착하면 일단 마을로 가서 상비나 아이템을 정비하자. 어느정도 정 비가 되었으면 성으로 들어가자 성에서 일행은 원스 국왕을 만나게 되고 레나는 워스 왕에게 붉의 크리스랖의 힘을 중복 시키는 것을 막아날라고 부탁한다. 하지 만 왕은 '우리는 물의 크리스탈 덕분에 살 고 있다며 그렇게 할 수 없다. 고 한다 레나는 그렇게 하지 않으면 물의 크리스 탈도 깨져 버린다며 간꼭히 부탁용 한다 원스 왕은 바람의 크리스탈의 이야기는 늘었지만 불의 크리스탑이 꼭 바람의 크 리스탐처럼 깨진다고 보장할 수 없다며 시설을 한다. 이때 원스의 탑 근처에 또다 산 운식이 떨어진다. 왕은 이야기는 나중 에 하사며 황급히 나가버린다. 모두 월스 의 탉으로 가자

P i 웹스 성 지하에는 시바가 잠들 어 있다. 레벨이 높아졌을 때 다시 오자.



요바주취임 음투증 약영 열소가는 약물



O 윤석이 필스의 함 근체에 떨어졌다.

#### 월스의 탑

월스의 탑을 성의 복쪽에 있다. 월스의 탑은 그리 어렵지 않게 진행할 수 있다 월스의 탑 최상부에 도착하면 한 병사가 가무라에게 공격당하는 것을 볼 수 있다. 가무라는 월스 지방에서 사는 온순한 동생 인데, 병사를 공격하는 것을 보면 누군가 에게 공격당하고 있는 것이 불립없다. 가 무라는 물의 크리스탑을 부수려고 하고 있 다. 어서 가무라는 막자.



이 이곳으로 움격기자

### 11-431

방모스의 모습을 한 가부라의 특정은 방어려여 상하다는 점이다. 그리고 일회 공격시 2연속공격을 하고, 때에 따라서는 탄턴에 2회공격을 한다. 즉, 제수 없으면 한턱에 4번 공격을 받는다는 것이다. 공격 별도 무시 못하는 놈이나 주의하자.



PAR O

가부라볼 이기고 나면 아까 그 병사가 가라프를 알아보며 '크리스탈유 지키지 옷해 미안하다. 고 하며 숨유 거둔다. 가 라프가 누군지 알 수 있는 기회였지만 일 행은 그 기회음 놓쳐버리게 된다. 크리스 탈은 부서졌고 그 조각들은 일행에게 시 마법사, 소환사, 버서커, 적마법사 마법 검사의 새로운 직업을 전수해 준다

이때 지진이 일어나게 되고 밖은 나머 시 크리스탈 한조각과 함께 사라지게 된 다. 일행은 바다를 표유하게 되고, 어디선 가 죽은 중로만 알았던 실드라가 나타나 일행은 안전하게 해변까지 데려다 준다. 실드라는 일행을 구해주고 마지막 송통 거둔다. 이제 월스의 탑 근처에 있는 운석 으로 항하자



O 교역위! 실트락

#### 월스의 운색

원스의 윤석으로 가면 일행은 윤석안의 로 들어가게 되고 위프론에 휘말리게 된 나 일생이 외프론으로 도차한 곳은 합니 성 근데이다 북쪽으로 산유 들아서 밤나 으로 들어가자



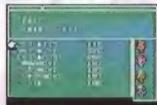
이 워프폰으로 어떻게지

#### 칼닉 생

한낙 성으로 들어가 무기점에서 무기됨 사계 되면 밖에서 병사가 들어와 일행을 감옥에 가두어 버린다 감옥에 간한 일행 은 화약으로 감옥을 당충하려고 하던 시 드용 만난다

시드는 마지막 남은 화약으로 감옥을 땀춝하려고 했지만 실쾌하고 만다. 비우 어 주자, 시드는 자신을 일행에게 소개하 고 일행은 사드가 크리스달의 힘을 증복 시키는 기계를 만든 시트라는 것을 양계된 다. 시드는 '고대 도서판에서 찾은 책에 의 하면 옛날 크리스탈은 지금과는 비교가 안 될정도의 힘을 가지고 있었고 자신을 타이 뿐, 원스, 칸낙에 있는 크리스탈을 예전의 함을 가질 수 있도록 그 힘을 증폭시키는 승복기를 만들었지만 지금의서는 만든 것 을 후회하고 있다'고 막한다. 그리고 타이 문과 원스의 일유 보고 시드가 감박이라도 막으려고 칼낙에 와서 충색기를 멈추려고 하자, 칼낙 병사들이 자신을 이곳에 가두어 버렸다고 말한다. 결국 시트와 일행의 목적 은 같은 것이었다. 이때 대신이 황급히 감 옥으로 들어오고 예선에 시드가 했던 일등 이 다 윤았다는 것을 시인한다

하지만 증폭기를 멈추어도 크리스탈의 힘은 계속 증폭된다고 한다. 서드는 이 원 인은 화력선 때문이라며 일행에게 도움을 성한다. 대신이 일행은 운석에서 나온 위 어 용프의 친구라면서 일행이 도와주는 것 을 꺼려하자, 시트는 그 일을 단호히 거절 한다 대신은 '올며 겨자 먹기' 식으로 허 락유 한다. 일단 밖으로 나가서 무기와 아 이템을 성비하자, 성문근처에 다다르면 아 까 대신이 말하던 웨어 울프가 성으로 돌 어오려고 하는 모습을 볼 수 있다



O 무게 좀 시작



O 박보! 시트



이 이동은 뛰어

#### 확택선

성 아래에 위치한 화력선으로 가자. 화 려선 내에 있는 적은 강하니 만반의 준비용 하고 들어가자, 화력선 내부는 조금 복잡한 구조로 되어있다. 화력선의 기본 이동수단 은 엘리베이터와 컨베이어 벤트이다. 화력 선 내부를 들아다니다 보면 스위치로 발판 유 움직이는 곳이 나오는데 잘 생각해서 된 과해 보자, 이곳을 통과하면 1개의 환경구 가 나오는데 4개종 원쪽에서 2번째 환분 구가 보스로 이어지는 길이고 나머지는 아 이템 상자가 있는 곳으로 연결되어 있다 선택은 자유! 화력선 끝에는 누군가에게 조 중당하고 있는 판낙여왕이 있다. 칼낙여왕 은 일생을 '자신의 부활을 방해하는 자.' 라

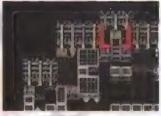
77 814 114 드 프레임을 불러내 일행 과 전부를 시 신다

행기에인티를 BAG





이 보스로 가는 많은 어기다



O 이것을 잘 움직이어 한다.

#### 내가 기위도 모처임

선체 공격을 하는 리퀴드 프레임은 주 무기로 화염을 사용하는데 한번에 110성 노의 대미기를 준다 근격력이 세고 HP가 놓으니 건설하기 리카트 프레임은 속성이 불이기 때문에 브리자드 계열의 마법을 사 용하자, 라퀴드 프레임은 세가지 현태로 변하는데, 손 모양으로 변했을 때는 대미 기를 입지 않으니 참고하자, 이군의 회복 에 힘을 쓰자, 한명이 쓰러지기 시작하면 전부가 힘들어지니 주의하자



이 작품도 프레임의 공기

리퀴드 프레임용 이기고 나면 만나여용 은 세정신으로 돌아오게 되고 크리스달의 힘이 증폭되는 것은 기계 때문만이 아니라 고 한다. 크리스탈은 '자신 스스로가 부활 하려고 한다. 고 한다. 칼낙여왕은 뒤에 있는 통료로 가면 불의 크리스탈 용도로 살 수 있다고 하며, 일행에게 불의 크리스 말을 부탁하다.



크리스탈 통에 들어가면 오른쪽 벽음 들고 나오는 웨어 울프를 보게된다. 일행 은 없어 울프샵 보고 싸움 준비를 하다 네어 유프는 자신은 적이 아니라고 하며 가라프용 알아본다. 이때 갑자기 왼쪽 성 로에서 한 병사가 나타나 중복기의 스위 회사 가동시킨다. 바츠가 레버용 조작리 보기난 이미 때는 늦은 것이다. 크리스탈 등은 비상에 걸리게 되고 돼어 울뜨는 일 생악 그리스날 종을 빠져 나갈 수 있도록 그리스달로 다가오는 환풍구를 막아서며 일선에게 흙의 크리스탄을 부탁한다. 임 생은 약이 울프에게 다가가지만 폭발로 아큐카드로 떨어진다. 불의 크리스탈은 파괴되고 웨어 윷프도 함께.



이 역군이었니?

산나 성은 불의 크리스타의 혐으로 문 작이가 때문에 살의 크리스탈이 과과된 기 민중 궁박

산박 성은 10분후에 터지게 된다. 일행은 10분대에 성을 빠지나가야만 한다. 성의 곳 곳에는 좋은 아이템이 많으니 시간을 열두 하고 아이템을 많이 생겨 나가자, 성은 푹 파되고 그 영향으로 일행은 서쪽으로 살 1 있게 된다. 일행은 난자, 마수사 풍수자 도둑 이 해사자 기업을 선수 받게 된다.



O HE YORK

우선 화력선으로 가서 시트를 만나보자 사트는 성이 폭파된 것은 자신 때문이라며 의기 소청해 하며 마을로 간다. 마을로 가서 숨질 2층에 있는 시트를 받아가자. 시트는 자신이 증폭기를 만들지 않았으면 이런일은 벌어지지 않았을 것이라고하며 혼자 있고 싶다고 한다. 더 이상 시트를 건들지 않고 나가자.



O 의기 소경한 서도

#### 고대 도서관

활약의 서쪽 길을 따라 남쪽으로 내려 가면 고대 도서관을 불 수 있을 것이다

고대 도서관에 가면 분주하게 용적이는 학자들은 시 도의 손자인 미드가 몬스터가 독실거리는 지하에 책을 찾으러 들어갔다고 한다. 그 리고 이곳에는 30년전 바람의 신전 근처에 나타났던 몬스터들을 해 속에 봉인 사겼는 해. 예산에는 이프리트가 몬스터가 있는 채돌만 불태웠는데 이프리! 가 상인된 지 당은 어느 책을 내외야 될지 불라 학자들이 해매고 있다. 어서 도서판 지하로 들어 가자. 지하에는 전라는 다른 적이 등장하는데, 그것은 바로 제이다. 이놈들은 책 페이지를 바꿔가며 공격을 하는데 각 페이 시마다 속성이 다르니 조심하자. 지하에서 이동하는 방법은 2가지이다.

첫째는 벽에 위치한 책상을 눌러 책장

을 이동시키는 젖이고, 돌에는 작상에 소 그마한 몽로로 이동하는 것이다. 도서관 전화를 이동하다보면 한 책장이 이프리트 가 책을 태우는 것이 무섭다며 일행의 걸 을 막는데, 우선 그곳에서 나와 원편에 있 는 몽로로 들어가 이프리트를 불리치자

#### 이모워트

이프리트는 볼의 속성을 가지고 있기 때문에 브리자드 계열의 마법을 사용하면 된다. 일행의 직업증 마법검사가 있으면 브리자드 검을 사용하자. 쉽게 불리실 수 영을 것이다

어프리트를 불리치고 다시 그 책상으로 가 만 길을 일어준다. 그 길을 따라 소급만 진행 하면 책상에서 책을 읽고 있는 미트를 만난 수 있다. 미드에게 다가가려고 하는 일행은 미드주위에 이상한 기운을 느끼게 된다.



O भागपाइ थ्र<u>क्</u>रशक

#### 

비브로스는 공격적이 강하고 콘퓨와 프로네스, 드레인을 동시에 사용한다. 일행동한 명이라도 콘퓨가 걸리면 전투가 힘들어지니 조심하자, 프로테스와 드레인도 무서 못한다. 비브로스는 방어력면에서는 보스급이 되지 못하지만 프로테스로 보완, 회복마법 대신 드레인을 사용 필요한 HP를 회복하니 조금은 항품이 집 수도 있다. 비브로스는 이프리트와는 달리 파이어게에 약하니이프리트와 반대 속성으로 공격을 하자



○ 네브로스의 공기

비브로스볼 불러지 : 이 여제 가면 마 드는 책을 읽는 데 방해하지 말라고 한다 마츠가 '여지껏 여기서 책을 읽었나' 고 문 탁 '등돼에서 이상한 소리가 났는데 그게 일행들이었나' 고 반물을 한다. 지하를 때 지나오면 미드는 학자들에게 화력선을 크 리스탈의 협업이 용적이게 할 수 있는 방법 이 적혀있는 책을 찾았다며 시트에게 어서 가자고 한다. 하지만 파리스는 미트에게 시 또는 이미 현구를 포기한 상태라고 말해준 다. 이 말을 될지 못하는 미드는 시트가 있 는 중탁의 승점으로 간다. 따라가 보자



O अवाश पा र अधारण

#### 결낙역 술집

사트가 있는 곳에 도착한 일행은 시!... 에게 미드가 안왔냐고 묻자 시드는 모든 게 끝이 났다며 자포자기를 해버린다. 이 때 미드가 늘어와 시트참에 안겨 시트를 마구 때린다. 미드는 자포자기한 시트에게 실패를 두려워 많라고 한 건 할아버지라며 다시 해보자고 한다. 아식 흙의 크리스템이 날아있으며 화려선을 이용하면 시킬 수 있다고 말라나 미드는 자기가 알아낸 방법을 시트에게 알려주고 미드와시트는 미르가 시트에게 하는 행동을 보며 어림못한 옛기억들은 회상한다.

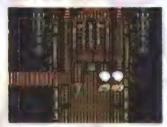


이 시트의 각역

미드가 권투루라는 여자아이로 오버림 되면서 가라프의 옛모습을 볼 수 있다. 동시에 30년전 암후 마법사 엑스테스 용용인 시키는 일도 기억에 낸다. 자신은 30년전 운석을 타고 이 세계에 온적이 있었는데 자기가 삼던 세계의 악마인 엑스테스를 이 세계의 4개의 크리스탈로 봉인시켰다는 것이나 다시 말해 4개의 크리스탈로 봉인시켰다는 것이나 다시 말해 4개의 크리스탈리게 되는 것이다. 하룻밤이 지난후 화력성은 완성되며 시도는 미드와 더 조사할 것이 있다며 고대 도서관으로 간다고 하며 일행을 떠나 보낸다



O 이곳에 엑스테스 및 불인되었다



O 작업의 끝났나 보군

#### 자를마음

배를 타고 남서쪽으로 가자, 그곳에는 자름이라는 마을이 있는데, 육지에 상륙한 후 많이 걸어가야 한다. 자를 마음에 도착 해 마을 사람들에게 수소문을 해보면 배를 나고 동쪽으로가면 삽인월도(초승달 모양 의 섬,영어로 크래센토)라는 섬이 있다는 것과 이스트리 마을에 큰 폭포가 있다. 정보를 얻게된다. 무기와 방어구를 정비하고 복쪽에 있는 자름의 동물로 가자

#### 자물의 등급

마음의 복촉에 있는 이곳은 특별한 이 벤트가 없고 아이템을 얻는 곳이다. 하지만 월스 성 지하에 있는 감옥에서 마음대로 도둑을 풀어주었다면 이곳에 있는 보물 상자에는 아이템 대신에 내가 먼저 실해 했다."라는 메시지가 담긴 종이를 발견할 수 있을 것이다



#### O 이곳이 진심의 스위계 이다

이 보은 모른에 있는 해골모양의 스위치를 이용해 막힌 길을 뚫어야 한다. 전에 해적의 본거지에서와 같은 방식이다. 하지 말 언제나 예외는 있는 법 이곳에는 진실을 봐야 열리는 문과 보를 상자속에 있는 스위치를 눌러야 열리는 문이 있다. 진실을 봐야 일리는 스위치를 그 앞에서 기다

리고 있으면 여러개의 스위치증 한 개의 스위치가 보이는데 그때 재빨리 1 스위치 를 눌러야 한다. 동굴에는 쓸만한 아이템 이 있으니 챙겨두자.

#### 크레센트 마음

사항의 동광에서 나와 배꼽타고 남동쪽에 있는 삼일원도로 가자. 삼일원도에는 크해센토라는 마음이 있다. 이곳에 일행이 늘어서면 지진이 일어나게 되는데, 이때 시트와 미드가 밤새 만든 화력선이 바다속으로 가라앉게 된다. 이동수단이 없어진 일행, 새로운 이동수단을 찾기 위해 마을이곳 제곳을 수소분 해 보자 그러면 혹으로보여 대한 이야기를 들을 수 있을 것이다. 일단 마음에 있는 음유사인에게서 회복의 노래를 배우고 마을 남쪽에 있는 혹 스코브의 중으로 가보지



O पा गयेशहप

#### 꼭 조코보의 슾

역 소년보의 술에 도착한 일행은 명종 된 술만 알았던 후 초코보를 밝긴하게 되 고, 바츠가 초코보를 잡아 탄다. 간만에 사람을 태운 초코보는 날아오르다 이내 몇 어지고 마는데 화가 난 파리스는 초코보 의 등을 때린다 이때 초코보의 임에서 릴 낙이 폭박할 때 낮아간 2개의 크리스밖이 나오고 일행은 용유시인과 사냥꾼의 지엄 을 얻게된다. 이제 후 초코보를 타고 이곳 재곳을 다니보자, 후 초코보는 바다와 산 때를 쉽게 넘어다닌다.



O 권한에 날리고 해나 안되지



이 역! 크리스할어

#### 어스트리 마음

일단 이스트리 마음로 가보자, 이곳에 서는 동쪽의 숲에 라무우가 잠자고 있다는 것과 동쪽에 이스트리 폭포가 있는데 이전 시진의 영향으로 폭포로 가는 값이 막혔다 는 정보를 얻게 된다. 현재 폭포로 들어갈 수 없으므로 장비를 챙겼하고, 음유시인에 게 노래 하나를 배운 뒤 세계 북쪽 산맥에 둘러싸여 있는 릭스마음로 가보자.



O 격무우의 공격

#### 릭스마음

릭스마음은 바츠가 어떻지 살던 마음이 다. 마을 사람들을 만나 이야기 해보면 바 소가 상던 집에는 지금 응유시인이 산다고 한다. 그 집으로 가보자. 집은 예전과 변한 게 없어 보인다 우선 서랍위에 놓인 오르 골용 커보자 오르꼴에서 날이 익은 음악이 나오고 바흐는 예절 기억을 떠올린다. 그곳 에서 나와 여관에서 하우 복자 문짜니까 식성한 필요는 없다. 인행이 모두 장돈사이 바츠는 장을 이루지 못하고 어머니가 잠든 무덤에 간다. 이때 파리스가 나타난다. 파 리스에게 바츠는 어머니가 들어가시고 자 신은 아버지와 여행유 떠났으며 3년전 아 버지노 병으로 돌아가셨다는 이야기를 해 준다. 바츠는 아버지의 유해를 어머니의 무 님에 합장하며 묘비명을 '도르간…그리고 .1의 사랑하는 아내. 이곳에 잠들다." 라고 바꾼다. 바츠는 파리스에게 '아버지는 강하 다.' 라는 말을 남기고 잠을 자러 가버린 다. 정말 아버지는 강한 걸까?

리스에서 하루를 목었으면 이제 시도와 미드가 있는 고대 도서관으로 가자



이 요작 보구면

#### 고대 도석관

고대 도서관에 가서 시드와 미트를 만나면 타이군 왕의 행방에 대해서 알게 된다. 참나 마을 사람중 한명이 타이꾼 왕을 보았다는데… 그는 유사의 사막으로 갔다고 한다. 하지만 미드가 유사의 사막은 모래가 흐르고 있어 아무나 들어갈 수 있는 곳이 아니라고 한다. 그러면 타이군 왕은 어떻게 들어갔을까? 잘나 사람들 말로는 궁중에 떠있었다고 한다. 이유야 어찌 되었는 서울의 유사의 사막으로 가자.



O 타이들이 나타났다고!

#### 유사의 사막

유사의 사막을 이동할 때는 그냥 효르는 모래와에 몸을 맡겨야 한다. 하지만 사막 입구의 모래는 계속 한자리를 맴돌고 있어 일행은 유사의 사막에 받을 들여놓을 수가 없게 되었다. 이때 시드와 미드가 와서 유사의 사막에 들어갈 수 있는 한가지 방법을 알려준다. 그 방법이라는 것은 중을 사용에 유사의 사막을 들어다니는 샌드 원을 불러내는 것이다. 좀 위험하지만 이방법 밖에 없다고 하니 별 수 없지. 시드와 미드가 샌드 왕을 부르기 전에 만반의 준비를 해두자

#### 

생도 왕의 공격 해턴은 3개의 구멍으로 부터 랜덤하게 이동을 하며 전체 공격 마 법인 '유사」와 중력 마법인 그라비데를 사 용한다. 샌드 왕의 약점은 몰아다. 파티증 마법검사가 있으면 브리자드 계열의 마법 성을 사용하자, 하지만 샌드 왕은 간단 및 중법이 존해한다. 임단 파티증 한명을 참 마법사로 만든다. 그리고 참나 서쪽 사박 에서 '드룹키마이라'에게서 아무아 브래 스를 배운다. 그리고 샌드 원전에서 아쿠 아 브레스를 사용하면 이놈을 한방에 보 낸 수 있다. 여의치 않으면 스톱을 적절히 구사해 주는 방법도 좋다



○ 센드 왕의 어둡다운 자태

센트 위유 유리치면 센트 위이 움직였던 자리됨 이용해 유사의 사막으로 들어 같 수 있다. 바흐는 시트와 미드에게 숲에 다 두고온 흑 초코보를 일행이 여행 다니는 동안 돌려보내 달라고 부탁한다. 유사의 사막에서 자주 등장하는 센트 베어는 HP가 무려 1000에 날하고 공격려고 방어력이 높으니 주의를 하자. 이동하는데는 그렇게 큰 어려움이 없다.

#### 페이의 미유

유사의 사막을 빠져나와 남쪽으로 내려 가다 보면 폐허의 마을을 볼 수 있다.

해허의 마음에 들어가면 마음을 기웃거리는 타이푼 왕을 만남 수 있다. 하지만 타이룬 왕은 일행을 보고는 계속 도망을 다닌다. 마니게임(?)이라고 하기에는 좀 뭐하지만 이제부터 타이룬 왕을 찾아야 한다. 결국 궁지(?)에 불린 타이푼 왕, 일 행이 왕에게 다가가려 하자, 일행이 있는 땅이 꺼지면서 일행은 지하로 떨어진다 성신을 사린 일행, 하지만 가라프는 혼자 옆빵으로 떨어져 약간의 쇼(?)를 보여주고 일행과 합류한다. 이곳의 중심부에 도착하면 다른 곳으로 위프할 수 있는 위프 존 이 있으니 그리로 가자



O 터이콘 왕이다

#### 삼일월도

워프해서 온 곳은 삼일월도에 위치한

111991

비공성 비밀기지인 카타판트이다. 한편 일행이 이동하는 도충, 시드와 미드는 바 츠와의 약속을 지켜기 위해 혹 초코보유 타고 상일월도로 온다. 시드와 미드가 삼 일월도 남쪽에 있는 흑 초코보의 숲에 도 삭해 초코보를 풀어주고 있을 무렵 바츠 일행은 카타판트를 돌아다니다 스위치됨

만치게 되고, 그걸로 집 인해 시도와 미드는 카타판트 내부로 들어 오게 된다. 일행은 이 곳에서 이상한 이번트 를 보게된다. 아이템 음 언는 이번트인네. 그리 중요하지 않지만 세미있다

이곳은 그리 복잡하

쉽게 잘 수 있을 것이다. 일행은 청물된 화력선 이외에 프로앤러가 당린 화력선 아니 비공성을 보게되며, 이곳에서 사드와 미드유 만나게 된다. 시드는 바로 동력실로 가서 비 공정을 띄울 수 있도록 준비를 한다. 비공정 은 이목하게 되지만 세상에 공짜는 없는 법 이다. 배 밑에 몬스터가 있을 중이야.

사! 전투다.



Q 워프역식



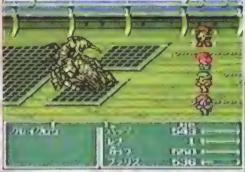
O 시트가 역속을 지키는군



O 오레크 단어어

#### 교육에게 보유

크레이크 로우는 갑각류 온스터로 먼개 에 약하다. 이놈의 공격 제턴은 '점액'을 발사하는 것 이외에 이군 1인의 HP를 받 으로 깍는 해일 스크류'사용한다. '썬더' 제열의 검이나 마법을 3~4회 사용하면 용리실 수 있다.



95 EPPE O

선무가 끝이 나면 시도는 전투로 파 손된 부분을 수리해 준다. 비공정이 수 리되면 한점음에 타이룬 성으로 가자.

#### 타이쿤 성

타이쿤 성에 가면 파리스의 액일을 알 게된다. 파리스의 본명은 사리사, 사리사는 어렸을 때 함에도중 특용우에 취알려 설종되었고 그때 해적 손에 들어가서 파리스라는 이름을 가지게 된 것이다. 있단이 모든 사실을 확인했으면 배허의 마을 근처로 비공정을 몰고가자, 비공정이 배허의 마을 상공을 지나게 되면 배허의 마음이 부상을 하게 된다. 일단 삼일월도의 비공정 가지로 돌아가자



O 부상이는 팩이도시

#### 삼일월도 비공쟁기지

기자에 도착한 바츠일행은 시도에게 휴 의 크리스탈이 유적 속에 있다는 것과 휴의 크리스탈의 힘으로 유적이 부상했다는 정보 를 업세된다. 일행은 비공정을 나고 휴의 크리스탈을 지키러 가야하는데 지금의 비공 성으로는 통가의 유적에 간 수가 없다

시트와 미드는 '아다만타이트' 라는 것

만 있으면 비공성을 강화시켜 유적으로 같 수 있다고 한다. 가라프는 그 '아다만타이 트'가 자신이 타고 온 운석에서 본 적이 있다고 한다. 일단 타이쿤에 있는 운석으로 가보자.

#### 타이쿤의 운석

타이를 운석에 도착했으면 운석 안으로 들어가자. 운석 내부 밖에는 가라프가 말 한 대로 '아다만타이트'가 있다. 일행이 '아다만타이트'를 손에 넣으려는 순간 보 스 아다만타이**마이가** 등장한다.



O strikertolde

아다만타이마이는 작성공격력이 세고 냉기이외의 공격에는 끄떡도 하지 않는다. 이 농은 일정한 공기 제신이 없는 것이 목정이다. 공격력이 강하기 때문에 있던 이군에게 "또로테스"와 "헤이스트"를 걸어주고 전사를 시작하자, 브리자드 제일의 공격을 하면 쉽게 이길 수 있다. 파티중 소환사가 있다면 "시비"를 소환하는 것도 좋다.

#### 비공쟁 되지

아다만타이트 를 구했으면 비공성 기자로 돌아가 시도에게 납겨주지 그림 시도와 미드가 분수하게 음식여 일행이 쉬는 동안에 비공정을 파워 업 해준다. 이제 유적에 살 수 있다. 조박법은 필드에서 결정버든을 누르면 상화 이동 화성표가 나오는데 이때 위를 선택하면 된다. 가자! 유적으로



O 위로 클레이?

#### 봉기의 유적 의부



O 메는포의 공기

롱카의 유적에 들어가기 위해서는 유적 양쪽에 있는 4개의 포대를 부섞야 한다.

> 이 4개의 포대는 화염공격과 미사인 공격을 한다. 포대는 번개에 약하다. 센터개인의 마 법이나 소환수 리무우가 유효 하다. 또한 이놈의 레벨은 50 이어서 '레벨5데스'로 한방에 보낼 수 있다. 파터중 청마도 사가 있다면 '미사일' 과 '화위 방사'를 배워두도록 하자

4개의 포대를 모두 없어만 유적 가운데에서 거포 소율 개

( ) कार्या

#### 소문 캐논

이놈은 HP가 무려 22500이나 되며 파 터의 에너지를 받으로 줄어버리는 '파는 포'를 사용한다. 파통포를 맞게되면 바로 제알라로 회복을 시켜주자 한명이라도 기 설하게 되면 전투가 힘들어진다. 썬더 계 옆의 마법으로 집중공격을 해야한다. 가장 힘든 전무가 될 것이다. 전투 포인트는 빠 를 회복능력 뿐이다.



O 소유카는의 공기

#### 롱키의 유객 내부

통카의 유적 내부는 매우 복잡한 구조로 되어있다. 안보이는 같이 등장한다. 하지 만 파티중 시프가 있다면 '비밀봉로'를 시 용하자. 한점 이동하기가 수원함 것이다 이 유적 안에는 '고대의 점'을 비롯해 끝드 시리즈 방어구와 각종 무기들이 산 새해 있으니 모두 챙기자. 유적 5층에 도 착하면 단절 최종부에 스위치가 하나 있 을 것이다

이것을 누르면 크리스탈 중으로 가는 길이 열린다.



○ 이 스위자를 누르면 많이 일린다

#### 學 그 악카오 어이비스

크리스탑 봄에 도착하면 일행은 타이란 앙을 다시 만나게 되며 유적을 지키는 알 세오에이비스라는 놈과 전투를 하세된다.

알케오에이비스는 바리어세인지로 속성을 바꾸면서 공격을 하며 한번 변신을 한다. 일단 변신 선에는 브레스 월, 화업, 통례이즈 등의 마법위주의 공격을 하며 이때의 HP는 6400정도이다. 변신 후에는 손톱으로 일레는 공격을 주로한다. 마법 공격을 하지 않으니 직접 공격을 퍼부어주자, 또는 성마도사가 파티중에 있다면 태별5대소 를 사용하는 방법도 좋다. 이때 HP는 2500정도이다



이 아프지

알세오에이비스를 불리치면 뭔가에 조 충당하고 있는 타이뿐 왕이 크리스탈을 부수리고 한다. 바츠가 타이뿐 왕을 공격 하려고 하자. 레나와 파리스가 바츠를 세 지하고 타이뿐 왕은 일행과 전부를 하려 교 한다. 이때 하늘에서 운석이 떨어지고, 크무무가 나타나 타이콘 왕을 기정시킨 다. 레나와 파리스는 쓰러진 타이뿐 왕을 부속하고, 가라프는 손녀 크루투용 보면 서 기억을 완전히 되찾는다. 결국 자외든 타의돈 크리스탑은 깨지고, 엑스테스의 상인은 풍린다. 흙의 크리스탈이 있던 자 리에 엑스테스가 나타나 크리스밭에 저주 가 건다. 그리고 엑스테스는 가라프에게 다음은 너희세계다 라는 말을 남기고 사 라진다. 타이쿤 왕은 흙의 크리스탈에 걸 린 저수를 풀어주고, 일행에게 이 세계문 지치달라는 말과 바흐에게 두 딸을 부탁 한다는 말을 남기고 숨을 거둔다. 크리스 날의 지수는 생리고 일행은 약사, 무용수, 사무라이, 용기사의 직업을 얻게된다. 크 리스탈의 힘을 잃은 유적은 추락하게 되 1 일행은 슬픔을 뒤로한 채 유적운 탈출 alcl



O 부활한 엑스텍스

#### 비공쟁, 운식

기억이 돌아온 가라프는 일행에게 30년 전에 있었던 엑스테스에 관한 이야기를 다 해주고, 방금 크루루가 타고 온 운석은 1번성도는 다시 사용할 수 있어 자신의

세계로 돌아갈 수 있다며 다시 엑스데스를 불리치기 위해 돌아갈 것이라고 말한다. 바츠는 카라프의 함께할 것을 다짐하시만, 가라프는 운석이란 개여서 한번 가면 돌아올 수 없다며 시절을 한다. 가라 또와 크루루는 자신의 세계로 따나간나 얼마 후 레나가 바츠에게 아버지의 복수를 하고 싶다며 가라프의 세계로 가자

고 한다. 일단 방법의 없으니 시도에게로 사보자, 시트가 있는 비공성 기지로 돌아 사면 시도가 '아다만타이트가 위험, 원래 상소에 급한 남겨 놓았다. 일단 타이윤의 산석으로 가보자, 타이윤의 윤석에 도착 하면 시트가 타고 온 혹 소로보가 보인다 안으로 들어가자, 안에서는 시도와 미!. 사 아다만타이트를 가지고 웹 하는 것이 보인다. 시드가 일행을 부른 이유인 죽은 워프 존이 아다만타이트의 힘을 흡수하고 있기 때문이다. 시드는 이렇게 운석이 힘 을 회복한다면 가라프의 세계로 워프하지 않음까 조심스레 예상한다. 일단 아다만 타이트가 작아서 무리이니 나머지 3개의 운석의 힘을 빌리자, 각 운석이 있는 곳에 는 보스급의 캐릭터가 지키고 있으니 주 의하자



이 역나는 가역표



O 역사자를 흡수하는 이다만타이트

#### 칼낙의 운석

칼낙의 운석에 있는 보스는 타이란. 타이란은 '대지의 노여움' 이라는 이름에 걸 맛게 강력한 땅(土) 속성의 공격을 해온다. 그래봐야 지신이지만, HP는 2500성도 된다. 하지만 그렇게 만만하게 볼 상대는 아니다. 타이난이 사용하는 어스 웨이 처는 일행을 순식간에 바보로 만들어 버리니 주의해야 할 것이다. 마법증 아군을 부유시키는 '테네트'가 있다면 전투가한점 수월에 집 것이다.

#### 월스의 운석

월스의 운식에 있는 보스는 퓨로보로 스, 이 퓨로보로스는 7개가 동시에 등장한다. 개개의 HP는 15x0청도이지만 기본으로 이놈들이 사용하는 마법이 '케알라'이고 죽을 때 사용하는 것이 '어레이트'이다. 한놈을 들어도 어레이스를 사용해서 다른 놈을 살려내니 전투가 조금 생기선이 될 것이다. 방법은 투가지이다.

한가지는 '사이레스'를 사용해서 정의 : 등이를 꼬매버리는 것, 다른 한가지는 ' 놈들이 MP을 다 소모할 때까지 기다라는 것이다

#### 유객 근책의 운석

이곳의 보스는 커마이라브레인이다. 이 참은 '아쿠아브레스'와 '볼레이즈'만 조심 하면 된다. 한번에 입는 대미지가 크므로 '세안라'로 일행을 수시로 회복에 주지 '그라비대'나 볼 속성의 마법을 사용하지

모든 에너지를 모으면 시도에 가라프의 세계로 워프할 수 있는 곳이 표시가 된다 그 같으로 가자



이 어곳이 워프 존이다

# 公别2别用20



● 역스텍스 상 이 박 보겠지

판

- O 주골의 약음
- 불인성 쿠재 ● 무그리의 <u>●</u>
- 요 요그리의 미율
- 0 H 3 O 기루번 대유
- D 박병역 계곡 ● 기도의 등급
- 시-케이트 성 ● 책칙의 형태
- **6** 바라이의 전 를 달아의 다음 후 무역의 약상별
- 범의 **오**☆ 6 29 93

제 2세계에 도착한 일행, 일단 필드화 면에서 텐트를 치고 하룻밤 지내자 일행 은 여담을 조금 나눈 뒤, 장을 청한다. 그 때 어디선가 몬스터가 나타나 레나와 파 리스를 납치해 가려고 한다.



O अववा

#### 아보다크타

이번 전투는 1 ON 1이다. 이놈의 HP 는 1500정도이지만 중요한 것은 이놈이 사용하는 '허리케인' 이다. 바츠가 이 허리 적인을 맞게되면 빈사상태까지 가니 주의 하자. 케알라볼 사용하지 못하면 하이포 선으로 HP를 회복하자

하지만 일행은 엑스테스에게 잡혀 엑스 데스성 지하감옥에 투옥되게 된다. 이때 엑스데스 수하의 몬스터가, 가라프가 빅 브릿지까지 왔다는 소식을 전한다. 엑스 데스는 서울을 준비해 가라프에게 일행의 모습을 보여주며 몰러가지 않으면 이자늄 의 생명을 보장하지 못한다고 한다. 엑스 데스는 이 말을 뒤로하고 일행을 길기에 쉬에게 맡기고 어디론가 사라진다

#### 엑스데스 성

가라프는 일행을 구하겠다며 크루우의 비용유 타고 엑스데스의 성으로 간다. 엑 스테스의 성은 그렇게 복잡하지 않은 외 길이다 하지만 파티는 가라프 혼자이므 로 조심하자

성 1층에는 회복의 생과 세이브 포인트 가 있으니 필요한 만큼 레벨 업을 한 후 진 행하자, 지하 3층까지 가면 강금증인 일행 을 볼 수 있다. 일단 일행을 구하기 위해서 는 간수(?) 길가메쉬를 불리쳐야 한다



O 각자! 역소대소 생으로

#### 김카에쉬

임만 살아 잘하는 것이라고는 말 밖에 없는 길가에쉬, 앞으로도 여러번 만나게 될 것이다. 유일하게 이놈이 도움이 되는 것은 몸에 겐지 사리즈를 지나고 있다는 것이다. 겐지 사리즈 방어구는 옮리. 마법 방어력이 높으니 굉장히 쓔만 할 것이다 길가메쉬는 공격력과 방어력의 조화가 대 체로 잘 되어 있는 편이어서 상대해 볼 만 할 것이다. 길가메쉬에게는 '레벨5데스' '그라비테', '네스크로우' 같은 확분이 영 항을 받는 마법들은 효과가 없다. 차라리 '프로테스' 같은 스테이터스 치를 상승시 치주는 보조마법을 사용하는 것이 도움이 뭐 것이다 직접공격이 가장 食과적이다



#### 0.4199

결가매쉬를 몰리치고 일행과 합류하였 으면 엑스데스 성용 빠져나와 박 브릿지 로 향하자

#### 벽 브릿지

박 브릿지에 도착한 일행 앞에는 그들을 저지하기 위해 몬스터들이 매복하고 있었 다. 몬스터들을 하나하나 물리치고 일행이 박 브릿지 끝에서 만난 것은 갈가메쉬였다

#### 7/210441

이번에는 전파는 다르게 마법을 사용함 줄 안다. '카마이타치', '에어로라', '경 프', '고븀린 펀치', '프로테스', '뱀' 등 을 사용한다. 전체적으로 전과 비슷하지 만 마법을 사용할 줄 안다는 것이 전투하 는데 굉장히 힘든 요소로 작용할 것이다 일정 대미지를 입으면 반성하는 기색을 보이며 도망을 가기 때문에 먼저 길가에 쉬에게 '사이레스'를 걸고 공격을 하자.



길가메쉬용 이기고 나면 엑스테스 성 주위에 바리어가 쳐지게 되고, 일행은 그 영향으로 무서운 생물들이 사는 크로시아 대육으로 날아가게 된다. 가라프는 그렇 게 오지말라고 했는데, 와서 자신을 피끈 하게 한다며 일행들을 꾸짖지만, 한편으 로는 기쁜 기색을 감출 수가 없었다. 일단 농쪽에 있는 무율의 마을로 가보자



O 성역 바라이가 개진다

#### 루골 마음

투골 마음에 있는 여관에서 자게되면 상제 이벤트가 발생하게 된다. 어느 개임 이나 다 그렇지만 왜! 장때만 그런건지… 일행이 자고 있을 때 가라프는 몰래 빠져 나와 숨집으로 가 무끝의 명불인 숨을 마 신다. 잠을 이를 수가 없는 바츠. 가라프 가 나가는 것을 보고 그를 따라신다



O 동면의 운영안 대회

바흐는 가라프에게 자신들이 오지 않았 으면 엑스데스 성에 처持어 간 수 있었유 것이라며 사과용 하지만 가라프는 일행 때문에 엑스테스 성 보호막의 존재를 암 앙고 전면 당하지 않았다며 오히려 거꾸 로 감사의 표시器 하게 된다 또한 '원래 세계로 돌아갈 수 없다는 것을 알면서 왜 왔냐'라는 가라프의 실문에 이유같은 것 을 없다며 바츠의 가라프에 대한 우정을 다시 한번 확인시켜 준다

날이 밝으면 무끔 마음을 나와 남쪽으 로 내려가 보자.

#### 봉인성 쿠자

남쪽으로 내려가다 보면 '봉인성 쿠자' 라 는 곳을 지나게 되는데 이곳에는 전설의 12 무기가 석화가 된 새로 봉인 되어 있다. 지 급은 사용함 수 없지만 스토리 후반에 다시 한번 들르게 될 곳이니 위치를 알아두자.

#### ★첫설의 12우기

요이짜의 활. 마사무네, 문 엑스, 홀리 렌스, 사스케의 도 어세신 대가, 엑스칼 리버, 대지의 벨, 아름은 하프, 워저드 로 트 현자의 지팡이 파이어 부트



O 1000년전 서용역인 무기

#### 모그리의 승

'봉인성 쿠자'에서 좀더 남동쪽으로 가 다보면 산맥에 둘러싸인 모그리 숲에 도 착하게 된다. 일행앞에는 모그리 한마리 가 아동바등 거리고 있다. 이 세계사람인 가라프를 제외한 나머지는 모그리를 처음 보기 때문에 모그리를 매우 산기하게 여 긴다. 모그리는 숲속에 사는 이상한 등봄 토 점이 많아 쉽게 모습을 드러내지 않는 편이다. 일행을 보고 도망을 가려고 될 걸 음질 치다가 모그리는 함정에 빠져버린 다. 자 구해주자



이 위장에 바라는 오기식

#### 지하수로

모그리가 빠진 함정으로 뛰어내리면 강 한 물살이 흐르는 시하수로에 도착하게 된다. 이곳에서는 다른 곳과는 달리 흐르 는 끝살에 그냥 몸을 맡겨야 한다. 복잡한 구조는 아니니 그렇게 걱정함 필요는 없 다. 던전의 규부분에는 아까 그 모그리가

'티라 사우로스' 에게 잡혀있는 모습을 볼 수 있다. 어서 구해주자.



O 유시의 시약의 교은 병식

#### 1171 NFIA

티라 사우르스는 '포이존 브레스' 와 삐'로 공격을 한다. 이놈의 약점은 회복제 공격과 화염공격이다. 공격 패턴은 타격이 나 크리티켓 등 때로 아군 1인만을 공격하 다. 이놈은 '그라비대'에 특히 약한데, 파 티에 시마도사가 있다면 주저망고 '그라비 데 를 사용하자. HP는 약 5000정도이다.

'티라 사우르스' 등 이기면 레나가 모그 리에게 접근을 한다. 하지만 사람에게 접 이 많은 모그리라 쉽게 일행에게 마음을 영어주려 하지 않는다. 노력 끝에 모그리 는 일행에게 접근하게 되고 모그리는 자 신이 사는 마을의 위치를 가르쳐 준다. 모 그리가 가르쳐 준대로 마음을 찾아가자



O 타리 사우르스

#### 모그리 마음

모그리 마음은 총 3개의 집으로 되어 있으며, 집에는 보물 상자가 있다. 일단 세일 오른쪽에 있는 집에 가면 전에 구해 수었던 모그리가 있다. 모그리는 일행에 게 자신이 가지고 있는 아이템을 다준다 그리고나면 나머지 두 집도 들어갈 수 있 게 되는데, 먼저 가운데에 위치한 집으로 들어가 모그리로 변한 뒤 왼쪽에 위치한 심으로 들어가자. 왼쪽에 위치한 집 내부 에는 굳게 잠겨진 보품상자 하나와 여자 (?)모그리가 한 마리 있다

모그리로 변한 일행이 그 여자(?)모그 리에게 만을 걸면 모그리는 사랑에 빠지 제 되고 참겨진 보유상자器 열어준다. 정

방 모든걸 다주는 현실적인 사랑이다



० वस्य प्राथ्य प्रकाद



O 사람에 매진 오그리

한편, 발 성에서는 크루루가 가라프의 행방에 대해 고심하고 있는데, 텔레파시가 가능한 모그리가 가라프는 모그리 마을에 있다고 가르쳐 준다. 하지만 밤 성에서 모 그리 마음은 비 덩기 때문에 한번에 가기가 힘들다. 크루부는 상처임은 바용에게 한번 만 낮아담라고 간꼭히 부탁하고, 결국 비용 을 타고 모그리 마윤로 향한다. 모그리 마 윤은 자세히 보면 모그리 얼굴의 코부분에 해당하는 곳에 위치하고 있다. 결국 크루루 는 모그리 마을에 도착하게 되고, 일행은 비용을 타고 발 성으로 향하게 된다.



이 생으로 들어가지

### 발 성

발 성에 도착하면 병사들이 적과의 대치 상황율 왕인 가라프에게 보고를 한다. 이 때 가라프가 국왕인 것에 바츠는 굉장히 놀란다. 하지만 가라프는 국왕이기 전에 바츠일행의 친구라며 전파 같이 대하라고 한다. 비통이 있는 밖코니에 가면 크루루 가 비용이 죽어가고 있다고 일행에게 이야 기 한다. 큰 상처를 일어 날 수 없었는데 일행을 구하기위해 무리하게 난 것이 큰 원인이었던 것이다. 하지만 어떤 병이는 교실 방법은 다 있는 것, 전에 비용의 병율 교치 본 레나는 비용초등 언급한다. 이 세 계에도 비용이 살기 때문에 비용초가 있기

는 하지만 비용초가 있는 곳은 누구노 살 아 들아 온 적이 없는 비통의 계곡이다. 이 비통의 제곡은 성의 북쪽, 웨어 울프등이 사는 마을 '케루브' 마음을 지나 진복 방향 에 있다. 크부부에게 희망을 안겨주자



0 4 7 994?



O 비행소를 구매다 즐게

#### 케루브 마음

케푸브 마을에서는 30년전 같이 싸웠 턴 불의 전사중 한명인 계루가를 만나게 된다 가라프가 일행을 액스데스를 봉인 한 세계로부터 온 용자들이라고 하자, 게 무가는 바츠에게 너의 마음을 확인해 보 겠다. 미 일대일 승부를 신청한다. 계루가 는 시작부터 자신의 기숨인 「무파인 어때」 을 구사하지만 이미 낡은 몸이라 바츠에 게 당한다. 케루가가 자신의 무파인 어때 을 막아내 대단하다는 칭찬을 받자, 바츠 는 다 아버지인 도로간의 가르침 때문이 었다고 한다. 가라프와 케무가는 '도르긴' 이라는 이용에 놀라게 된다. 왜냐하면 도 르간은 30년전 같이 싸웠던 불의 용사중 한명이었기 때문이다.



O 루막인 이밖이나

30년전 봉의 4용사는 엑스데스를 쫓아 바츠의 세계로 워프를 했었고, 그곳에서 엑스테스를 몰리치고 그곳에다 봉인시키 리고 했다. 하지만 도로간은 다른 세계에

약을 붙인 시기는 전에 반대를 했지만, 경 5. 그스테스는 나는 세계에 봉인되고 도로 간는 역스테스를 봉인을 자키가 위해 그냥 다른 세계에 남은 것이다. 자신이제 비용 소설 구하려 계곡으로 가자, 비용의 계곡 은 마음 복목의 문음 통해 들어가면 된다.



#### 비통의 계곡

비용의 계곡에서 확이할 만한 점인 소 한수 고생을 얻을 수 있다는 것이다

비용의 계곡은 외심이지만 1.년이 보는 많이나 역부 보기에는 같이 없을 것 같은 라는 비밀 봉로가 동당하고 스위치를 누르 는 대에는 함성이 존재하니 주의깊게 관물 하자 중요부분는 사진을 참고해 보자. 고행 을 소환수로 얻는 법은 간단하다. 전투를 고행이 좀비 드레끈과 같이 등장하는 경우 가 있는데, 어때 좀비 드레곤이 고행을 내 신하고 풍격을 하는데, 어때 좀비 드레곤만 물리되면 고행이 소환수가 되어준다

미의

일생이 비용소가 있는 곳에 도착하고 비용소는 레나와 파리스를 공격한다. 일 생은 몬스터가 된 비용소 때문에, 이 세계 의 비용들이 전멸했다고 생각한다.



O 이곳으로 팀이제어 한다



이 숨은 글도 되었어져

비용소는 12000정도의 HP유 가지고

성으며, 배발의 화분, 행독의 화분, 암후 의 화분, 저주의 화분으로 공격을 한다 비용초는 주위의 5개의 비용꽃들의 보호 를 받고 있어 쉽게 공격할 수가 없다. 게 다가 비용초는 특별한 약점도 없고, '그라 비대'도 효과가 없기 때문에 전체 마법을 연속으로 사용해 비용꽃을 없엔 후 직접 로색으로 비용초를 공격하자, 화분공격은 스테이너스 이상을 불러도기 때문에 '에 스마'를 사용해 후시로 회복사적주자



O 백룡소

비분 : 를 얻었으면 반 성으로 들어가자

#### 발생

발 성에 노부하면 이 서이트의 제자왕이 삼대를 이끌고 엑스테스 성으로 갔다는 청 보와 엑스테스 성 주위의 4개의 탑이 보호 많은 만든고 있다는 정보를 얻을 수 있다

우선 크루루를 만나보자, 크루무의 방 네 도착하면 청신을 잃어가는 크루무를 볼 수 있다. 크루무는 가라프에게 계속 기 느가 무료고 있다는 말은 한다.



O 메드카 부르고 있다

기드는 700년을 산 현자로 바스세계의 보건스님이 깨지는 것을 예언한 사람이다. 기드는 비용의 계곡 복통목 작은 성에 있으니 만나러 가자 우신 비룡에게 비용소를 먹어야하니 비통에게로 가보자 레나는 비용에게 비용소를 주지만 비용은 비용소가 온스터와 된 것을 알기라도 하는 듯 거부를 한다. 그러자 레나는 사람에게는 독초가 되는 비용소를 비용앞에서 먹는다. 그걸 본 비용은 그께서야 안심을 하고 비용소를 먹는다. 순간 레나는 비용소의 독으로 쓰러지만 크루우의 도움으로 회복을 한다

라 비용도 회복되었으니 현자 기드에 내로 가자.



기드익 심

일행이 기도의 성에 도착해 기도를 만나러 들어가는 순간. 엑스데스가 나타나 기도의 성유 바닷속으로 가라 앉힌다. 현 제로서는 기도를 만날 방법이 없으니 제 사가 다스리는 사 게이트 성으로 가자



이 각작없은 기도 성

#### 사 케이트 생

사 게이트 성에 도착했으면 성문 원육의 스위치를 누르고 성으로 들어가자, 사 게 이! 성에서는 제자가 함대를 이끌고 엑스 네스 성으로 향했다는 정보와 각종 아이템 과 민첩성의 노래를 얻을 수 있다. 다 얻었 으면 세사의 합대가 있는 곳으로 가자



O 면접성의 노래를 얻었다

#### 째자의 함대

세자의 합대 가운데 가장 큰 배위로 비 통을 복해(\*)시키자, 제자는 4명의 불의 용 자중 마지막 사람이다. 가라프는 오랜만에 만나는 제작에게 노르간의 아들인 바츠롭 소지산다. 세자는 자산에게는 폐하라는 설 호가 어울리지 않는다며 점사 제자라고 자 산을 소재하고 엑스대스 성 상업준비가 되 었으니 조금 쉬자고 한다. 일행이 자고 일 어나면 밖에서 '책의 공격이다'라는 말을 들게 된다. 급한 모양이니 도와주러 가자. 갑관위에서 몇 명의 조무라기와 싸울 후 배 머리부분의 길가메쉬와 싸우자.



O 세시의 망대



O 책의 공격이다

#### गुनाम्बर्ध

이번에 등장하는 길가에쉬는 겐지의 소수를 가지고 있는데, 홍칠 마음이 있다면 길가에쉬가 엔키도우류 불러내기 전에 휴쳐야 한다. 엔키도우가 등장하면 전투가 조금 합참어 잘 이다. 엔키도우가 등장하면 심증공기을 하자. 왜냐하면 엔키도우 등장하면 심증공기을 하자. 왜냐하면 엔키도우 부의이트 윈드를 사용해서 길가에워를 회복시켜 주기 때문이다.엔키도우의 HP는 4000정도이므로 어렵지 않을 것이다. 길가에쉬는 미사일과 테스크로우로 공격을 하고 엔키도우는 카마이타치와 실, 초음과 등으로 공격을 한다. '그라비데 와 본류'는 효과가 없으니 주의하자



O 또 너어!

길가에쉬를 이기고 나면 제자는 가라프 에게 배 아래로 내려오라는 말을 한다. 배 아래에는 누구도 상상하지 못했던 잠수함이 있었다. 제자는 최고의 전략가 였다. 함대 로 석의 시선을 높라고 물레 바라이의 탑으 로 연설되는 터널을 파 투었던 것이다.



무어의 미율

유수함을 이용해 무이의 마을에 도착한 일생은 마음 사람들에게 무이의 숲에서 수의 상 점등을 듣는다. 3부에 무하의 마 올에 오면 치킨나이프나 브레이브 블레이 ! 중 하나묶 얻을 수 있다. 시킨 나이프는 도망 실수록 공격력이 올라가는 칼이고 브레이브 블레이드는 도망가지만 않으면 라그나로크보다 타격력이 강한 점이다 무아의 숲으로 가보자



이 이곳으로 올라지만 무어의 대용이다



O 3부에 여기에 오면 명을 골라 기장 수 있다

#### 무역의 숲

무이의 숲 입구에 노막하면 일반은 생 로의 가지로 입구를 연다. 두아의 숙은 그 렇게 어려운 부분이 없다. 다만 길이 쓰다 란 나무에 가려 잘 안보인다는 것 뿐인데 이것도 가까이 다가가면 원형으로 보이 ' 때문에 그렇게 적절한 부분는 보고나 목



O H 24 243

#### 바리어의 밥

바리어의 팀에 도착하면 제자는 이 팀 만 부수면 엑스테스 성의 보호막은 사라 신다며, 도와 달라고 한다 사신은 지하 동력신로 가서 등력을 멈추고 있는 동안 일행에게는 희상층 안테나가 있는 곳으로 가서 안테나를 폭파시켜 달라고 한다 .1 리고 통신 수단으로 속삭임의 품을 준다. 정말 대책이 안선다

바리어의 탑은 총 10층으로 이루어져 있으며 종전과는 상대가 되지 않을 정도 로 강력한 석들이 나온다. 특히 주의 해야 함 것은 2층에서 10층 사이에 레드 드래 끈이 등장하는데, 이놈은 '아토미레이'라 는 강력한 화염공격을 구사한다. 이것은 전체 공격으로, 맞는다면 단 한번에 전멸 로 갈 수 있다. 이외에도 네온의 플래쉬. 메그니티스의 마그네트, 레벨 트럭커의 레벳4그라비가, 트라베라의 타임슬립, 지 그라트기가스의 가드 오파동은 상대하기 힘는 공격이므로 추외하자, 여기서는 순 간순간 회복이 중요하다 던전자세는 그 렇게 복잡하지 않다. 밥의 10층에는 사용 MP류 반으로 중여주는 '금의 비녀'가 있 으니 꼭 챙겨두자, 안테나에 도착하면 보 스인 아트모스가 기다리고 있다



O 작전보고

#### PERA

아트모스는 HP가 20000정도이다. 주 로 사용하는 마법이 코메트와 그라비테, 웜 흩이다. 공격 페턴은 의외로 간단하지 만 한번 공격을 가할 시외 위력은 이루 말 할 수 없을 정도이다. 우선 코메트를 아군 1인에게 사용하고 아군이 빈사상태가 되면 원 홀로 흡수해 버린다. 아트모스를 쉽게 이기기 위해서는 캐릭터들의 장이 용크나 사무라이여야 한다. 아트모스의 턴을 최소 화 시키기 위해 '슬로우' 콩 걸어주고 몽크 나 사무라이의 크리티컬 공격을 노리자.



이 어른모스

아트모스를 이기고 안테나를 폭파시키 면 제자는 가라프에게 여기는 위험하니 빨리 피하라고 한다. 하지만 가라프는 위 험에 처한 제자를 구하러 가겠다고 하며 이리층으로 내려 가려고 한다. 제자는 '오 지마, 잠수함에서 기다려. 괜찮아, 걱정하 지마 나중에 갈게 라고 가라프에게 맞한 다. 제자는 자신이 죽음 것을 이미 밖에 늘어오기 전에 안듯하다

제자는 '장수함으로 푹 간다' 라는 말음 마지막으로 탐과 함께 운명을 달려한다

세자는 '물론 알고 있었지(자신이 죽는 다는 것을), 그러나 너희들을 이곳으로 보 냄 수는 없었다. 크리스탑의 조각이 보호 하는 새로운 4산사에게 엑스테스 타도를 **밝긴…. 가라프, 그리고 바스, 레나, 파리** 스, 뒤를 부탁한다. 걱정하지 마라, 나는 언제든지 도와주러 갈테니… 비록 혼이 될지라도….'라는 말을 남긴다



이 이사 파이 기리프



O 배학이 및 사라진다

안테나가 폭파된 후 성의 바리어는 깨 친다. 가라프는 제자와 마지막 약속이라 며 엑스테스 타도를 결성한다. 이제 가라 앉은 기드의 농궁로 가자

#### 비드의 동굴

기드의 동굴은 승겨진 결과 약간의 트 력이 존재한다. 숨겨진 같은 충선과 갂으 나 사진을 참고하자, 트럭은 상자로 붙여 는 것이 등장한다. 5개의 상자가 있는데 계계의 상자들이 각 봉로의 문과 연결되어 있다. 지하 5분에는 현재 기도가 되는데 거드는 다음이닌 거북이었다. 바스는 그것 도 모르고 가드린 마구 가지고 놀았어 나 기타는 엑스데스가 노리는 것이 다 게이트성의 서쪽에 있는 무야의 (데 있다 고 한다. 500년전에 무아의 숲에 봉인되었 던 사악한 마음이 하나의 나무용 본스터로 변화시켰는데, 그것이 엑스테스인 것이다 기드는 그것을 500년 동안 지켜왔지만 30 년전 그 봉인은 품렸고 30년전 불의 4천 사의 씨름으로 다시 봉인 시켰으나 30년이 지난 자금 또 되살아 났다.

기드는 봉인된 것은 다시 살아난다며 이 번에는 꼭 죽여야 한다고 말한다. 동시에 무이의 승은 상아있어 들어간 자는 누구나 습격하니 장로의 가지를 들로 부라고 한다



O 성적역 따라 문어…



O 이 스웨지를 앞이어 만다



○ 승객전 스위적

아의 술은 총 세구역으로 구성되었는데.
3구역의 최종부에 다다르면 무아의 술에 화제가 발생하는 이벤트가 생긴다. 일단 화제가 났더라도 당황하지말고 아이템은 생겨두자, 이곳에는 '이지스의 방폐'가 있다. 잠시후 모그리가 나타나 일행을 모그리 동굴로 피신시켜 준다. 모그리 동굴에는 체력을 회복시켜주는 생물(')이 있으니 이곳을 거정으로 해서 혜택업을 해두자 어느정도 혜택업이 되었으면 숲의 복쪽에 있는 장로의 나무로 가자, 장로의 나무 내에는 4인의 불인을 자키는 자들이 있다.



O 38 वर्गाउ



0 1199

#### 보이운 지키는 자동

봉인을 지키는 자들은 각각의 HP가 7777이다. 을 세본 화이바인가? 이놈들은 화이가, 에어로가, 어스 웨이커, 아쿠아브레스를 끊아가며 사용을 한다. 어스 웨이커는 왕상한 화위를 가지고 있어 한번 하 트되면 변사상태에 이르기 때문에 전원 레비테트를 걸어주어야 한다. 그리고 땅속성의 처음 없어 후 전원에게 마법 방어력을 높여주는 셈을 걸어주고 나머지를 타이탄을 소환하거나 "그라비테"로, 여의치 않으면 직접공격으로 처리하자.



O 병원을 작약는 작동

봉인을 지키는 자동을 이기고나면 어디 선가 엑스데스가 나타나 봉인을 풀어주어 서 감사하다며 이제는 너희들이 크리스탈 의 함에 무릎을 끊을 차례라며 엑스테스가 크리스탈로 일행을 공격한다. 한편 발 성 에 있는 크루우는 가라프에게 무슨일이 생 긴 것 같다며 무아의 탑으로 비용을 다고 온다. 크루부의 도움으로 장깐 위기를 넘 기는 듯 했으나, 이번에는 크루루도 위기 에 처하게 된다. 가라프는 손녀 크루무용 구하기 위해 안간힘을 쓰며 엑스데스와 일 기토용 범인다. 결국 가라프가 엑스테스봄 물리치지만, 이미 가라프는 기력을 다 쓴 후였다. 일행이 가라프க 살리려고 노력하 시만 모두 헛수고였다 가라프는 친구 제 자의 부탁을 들어주고 제자를 따라 간 것 이다. 슬퍼하는 크루무에게 영혼 가라프는 1000년 동안 크리스탈의 힘을 지킨 장로 나무의 힘을 빚어 자신의 어빌리티를 계승 시켜준다. 너는 혼자가 아니라는 말을 남 긴체…. 제자와 가라프, 그리고 세상의 원 수인 엑스테스를 몰라치러 가자



O 4 404



O 내의 모든 것을 주야

#### 북쪽 모수

북쪽 호수 인근 숲에는 소환수 '카트브 레퍼스'가 자주 출현한다. 이놈을 이기면 소환수가 되니 엑스테스 성으로 가기전에 생겨두자



O 이국사 소현수로 만들지

#### 길의 등교

발의 성쪽에서 엑스데스 성으로 가기 위해 꼭 지나가아하는 동굴이다. 굉장히 짧은 던전이지만 가끔 강력한 적이 출현하니 주 의하자. 길의 동굴을 빠져 나왔으면 빅브릿 지를 지나 엑스데스 성으로 가자.

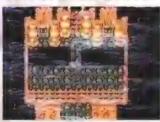
#### 엑스테스 성

역스데스 성은 전체적으로 굉장히 해택 이 높은 편이다. 게다가 곳곳에 트럭이 많이 존재해 이동하기도 힘들다. 성의 3층에 도착하면 더 이상 진행 수 있는 길이 보이지 않는다. 이곳에서는 다시 돌아가자. 그러면 가라뜨의 목소리가 '그건 엑스데스가 만든 환영이다.'라고 밖해준다. 그리고 가라프는 케무가에게 가서 크루부를 도와달라고 한다. 케루가는 마지막 남은 힘을 가라프와 함께 엑스데스의 환영을 부수는데쓰고, 윤명을 달리한다.



O 친구! 명을 받아주겠나

성의 6층은 용암지대로 이루어져 있어 이동시 굉장한 대미지를 입기 때문에 전원 레비테트를 걸고 이동을 하자. 이곳에는 간 간이 엘로 드레곤이 두 마리씩 등장하니 주 의하자. 7층에는 불렛식 발판이 등장하는 데 별 어려움이 없다. 정말 어려운 것은 9층과 10층이다. 10층에는 발판을 어떻게 밟느냐에 따라 이동하는 것이 불려지며 자칫 잘못하면 엘로 드래끈이 독실거리는 9층 용암지대로 빠지게 된다. 충고하지만 성내에서는 항상 레비테트를 걸고 다니자



O Marie

10층에는 소환수 카방쿨이 있는 곳으로 잘 수 있다. 카방큘은 리플레크를 걸고 싸 우면 쉽게 이렇 수 있다. 카방륨을 얻고 11 층으로 향하자. 11층에서는 실가메쉬와 만 날 수 있는데. 그가 나타나기건 아이템 상 자를 열면 길가에쉬가 나타나 그 속에 있는 액스차리버는 자기가 먼저 실계했다며 진정 한 엑스칼리버의 힘을 보여주겠다고 한다. 하지만 그 엑스칼리버는 엑스테스가 만들어 낸 환영인 것이다. 또 길가메쉬가 한 건 해 낸 것이다. 바보

13층에는 원수 엑스테스가 기다리고 있다



O 유엄지대는 표생으로



O 소환수 학생회



O 실다 살아~~ 골기에쉬

### ADA MACIA

역스데스의 HP는 32000정도이다. 그리고 사용마법은 어스 웨이커, 레벨3프레아, 좀비 브레스 등이다. 일단 어스 웨이커를 패하기 위해 전원 레비테트를 결고 싸우자, 파티가 마법 방어력에 약하면 세을 걸어주고, 고렘을 소환시켜 공격을 하자, 웨이즈는 필수로 준비해야하며 회복은 화이트 원드로 하고, 어빌리티 중 모으기나 난타를 사용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.



O 4747

# 到3州州2



- 타이콘 성, 작원의 통세
- O 계식의 역사트립의 등표
- 0 4044 이 기도의 등급
- 고대로서관
- O COM ME
- OHANGE 0 757 G
- O 병안성 구시 O 무료의 마음
- 고도의 신전 ● 크레센트 미유
- BANKAGA
- 이 기존의 무급
- @ H 3
- PPEE O Challes
- 어스트리 목표 이 어스트라 목표 연구
- 의 일시일 만
- 피닉스의 단
- 벽의 산
- ' 파란색 숫자 표시는 장소가 해저에 있다는 것이다

타이쿤 생



O 어림다운 파리스

엑스데스를 몰리치고 나면 크리스탈이 부서지면서 일행은 그 힘으로 타이운 성까 지 날아가게 된다. 타이콘 성에서 대신유 만나면 대신은 레나와 파리스 아니 사리사 문 위한 환영식을 열어준다. 파티도중 크 무우는 바늘에게 할아버지가 돌아가신 일 온 이제 슬프지 않지만 왠지 가슴이 두근 거리는 것이 할아버지가 서누르라고 말하 는 느낌이 든다고 한다. 바흐는 레나와 파 리스용 두고가는 것이 좋겠다고 하며 크루

무와 높만 성을 떠난다. 성을 빠져 나오면 급하게 성으로 들어가는 한 병사와 부딪히 게 된다. 그는 서쪽 강에 다리용 놓는 일이 끝나 그것을 알리려고 서둘렀다고 한다.

이야기의 시작을 기억하는가? 基單層 마지막으로 본 것은 서쪽 동굴 축 예적의 이자트에서 였다

#### 예짝 아지트

해적의 아저트에 도착하면 아니나 다음 까" 오래전 헤어졌던 보고를 볼 수 있다



O 경혼했구나?

동물과 이야기를 할 수 있는 특수능력(\*)

을 지난 크루부는 보고의 말을 바츠에게 산해준다. 보고는 코코라는 암컷 초고보 와 결혼을 한 것이다. 바츠가 보고에게 여 행을 다시 떠나자고 하자 보고는 암았다 고 대답하며 코코에게 여행을 떠나는 듯 안 아이를 부탁한다고 한다.

#### 데스밸리

데스밸리에 도착하면 바츠일행은 함정에 빠지게 된다. 밖으로 빠져나가려고 하는 일 해 앞에는 안트리온이라는 적이 나타난다



O 책의 공격이다

#### B099 サミリチ

HP 8000 정도의 약체이다,가볍게 끊 리처 수도록~

안트리온을 이기면 구멍위에서 줄이 내 려온다. 썩은 동아중은 아니겠지, 누군지 모르지만 중을 가지고 계속 장난음 친다. 그 장본인은 바로 파리스, 파리스는 자기 물 누고 간 바츠를 원망하며 이같은 장난 을 친 것이다. 자신에게는 공주같은 것은 어울리지 않는다며…



0 94 94

#### 기드의 동글

기드의 동굴에 가면 현자 기드가 뒤집 여 있는 것을 볼 수 있다. 기드는 세계가 하나도 돌아오는 충격으로 뒤집어졌다고 한다. 그러자 바츠가 세계가 하나로 된다 는 소리가 뭐냐고 반문을 한다. 기드는 새 계에 대한 모든 것을 이야기 해준다. 1000년전 바흐와 크루푸의 세계가 하나였 다고 한다. 그런테 그때 거대한 약인 예누 오가 있었다고 한다

그 예누오는 무(목)를 조종하는 힘운 가지고 있었는데, 사람들은 전설의 12개의 무기로 그림 쓰러뜨렸는데, 예누오가 만들

어낸 무는 없에지 못했다고 한다. 그래서 사람들이 마지막 수단으로 선택한 것이 크 리스딸유 두 개로 나누는 것이었다. 크리 스탐이 두 개로 나뉘어지면 세계도 두 개 로 나뉘어 진다고 한다. 이때 어디선가 왜 스테스가 나타나 자신의 진정한 목적은 차 원 사이의 봉인을 풀고 무(無)와 힘을 손 에 넣는 것이라고 말한다. 그래서 이같이 세계용 원래대로 놀린 것 이라고 한다.

이때 갑자기 타이뿐 상곳에 이상한 중 력장이 생기며 엑스데스와 기드는 일기토 아닌 일기토을 하다가 일행과 기드는 고 대도서관 근처로 워프를 하게 된다



O 9 24?

#### 고대도서관

고대도서관에는 사 게이트의 학자들과 봉인의 책 두권이 모여 있었다. 기드는 작 전회의를 한다며 일행을 모으는데, 결론 은 전설의 12개의 무기를 구하는 것이다. 이것에 관해서는 봉인의 책이 아야기한다

이뉴오와 싸움 우리들의 12개 무기다 투자(/) - (\*) 선데 [[인한라. [12] 두는 인성는 4제의 석판이다.

[기는 괴기의 혼과 함께 땅의 보호를 四回见面

입기는 실의 신점 인데 비밀의 보호 민교 있다.

하나는 예저보라 같은 곳에서 끝의 웹 可由自己的可以可以 나마지 입니는 때리치는 물의 뛰에서

우리들의 부터로 불인한데. [[인을 푸들 임신 4개의 성과

정교공 등회의 때 상의들이 밖의로 참 Mad.

데과 은의 궁극의 이번.

ARON ONE 이왕 린바이이사(P~477~9~))

是到日野出国 (Parala))

이제부터는 봉인성 쿠자에 있는 봉인된 12개의 전설의 부기의 봉인을 풀어야 한다 첫번째 판은 유사의 사막 가운데에 있 는 과라마드에 있다

여기서 부터는 각 세계에 있는 봉인의 석판을 찾아 봉인성 쿠자에 가져가면 12 내외 무기중 석판 1개마다 3개의 무기를 닷계된다.



O OLT AL GOLD

#### 피라미드

유사의 사막을 들어가기 위해 거치는 곳 이 상로의 숲이다. 광로의 숲을 지낼 때 크 무무는 참시나마 자신 때문에 운명을 달라 안 안아버지를 위해 참시 목넘(?)을 한다

유사의 사막에 도착한 일행 앞에는 땅의 힘을 잃어버려 더 이상 흐르지 않는 사막 뿐이었다. 사막을 건너 피라미드로 들어가자. 피라미드에는 지금까지는 보지 못했던 적들과 트립이 등장한다. 흐르는 무례는 전에도 봐왔지만, 벽에서 나오는 백사, 오메가로 가장한 로봇, 미이라 등사람 전시가 트랩 무성이다. 그리고 생용한 아이템들은 모두 맵의 바깥쪽에 승겨적 있어 좀처럼 찾기가 쉬지 않다.



0 99~~~

화라미드는 총 용송으로 구성되어 있다 2층에는 백사이에 숨겨진 같이 존재하며 4층에는 백에서 나오는 백사와 오메카로 사실한 로봇이 등장하다. 5층에는 오른쪽 백 공기를 걸을 통해서 가면 귀중한 아이 템들을 얻을 수 있으며, 용층에는 수사로 음식이는 발판이 있다. 피라미드의 모든 장시는 상호 연관성이 있기 때문에 결을 삼옷 들어가면 먼 길을 다시 들아 나와야 하는 아름을 겪어야 한다. 용층에 있는 목 관을 얻었다면 피라비트를 나오자. 나오는 도중 일행은 부활한 바라무트를 보게 된다. 바라무트는 일행에게 복쭉 산에서 기다린다는 말을 남기고 사라진다 일행 이 다시 장로의 숲을 거쳐 나가려고 할 때 배취자누가 나타나 일행을 공격한다



O 제 1석판을 얻었다



O 바이무트의 등장

BOSS MENT



OMEN

미류지누의 HP는 2000경도이다. 미 유지누는 요엄한 자태를 뽐내며 일행을 공격하는데, 기본적으로 바라어 세인지를 하며 파이가, 샌더가 브리자가를 사용한 다. 이놈은 공격을 받으면 바라어 세인지 를 해서 자신의 약성을 바꾸는 아주 광범 한 공석 패턴을 가지고 있지만 문제는 불. 얼음, 번개 세 속성을 모두 몸에 익히고 있는 것이다. 때문에 이외의 속성, 즉 바 이오나 타이란 또는 무속성 등을 사용해 대리시를 주자.

상로의 숲을 빠져나오면 비공정이 해안 으로 휴리들어온다. 비공정을 타고 여행 울 계속 하자

비공정을 타고 이동하면 화면은 갑자기 엑스데스의 모습으로 바뀌면서 엑스데스 가 무의 힘으로 월스성과 마음, 모그리의 마음, 이스트리 마음, 릭스 마음 순으로 파괴하는 것이다. 바스는 발치오르는 김 설을 먹는<mark>되지 못하고 비공장을 마구 본</mark>다. 어느성도 삼성의 정리가 되면 해적의 아지트로 가자

#### 예책의 어지트

세식의 아지트에 가면 싶도라를 소환수로 얻을 수 있다. 그리고 파리스와 십도라의 강동의 제회장면도 볼 수 있다.



이 성도적 교육다

#### 무골의 마음

무골의 마을에는 무기점의 여자 아이가 일행에게 모든 스테이터스 이상을 방지해 수는 리본을 구나 목 생겨들자



이 리본을 얻었다

#### 고도의 신전

고도의 신전에는 두번째 석판이 있다 고도의 신전에서 주의해야 할 점은 까지는 땅과 봉통구로 이동을 할 때 길을 조작하는 스위치이다. 고도의 신전은 총 7층으로 이부어져 있다. 고도의 신전에서 가장 중요한 층은 5층이다. 5층의 바다의 대부분은 합성이며 축구부분에서 자주들 상하는 이택레이터에서는 레벨에 대응하는 마법(레벨)데스 프레아 같은 것)을 라닝할 수 있다. 7층에서 제 2의 석판을 가십시면 보스인 스트커가 출현한다



O 비덕의 온통 엄청 투성이다

#### Boss ASH

'토커는 하나의 본세와 3개의 판영으로 이루어져 있다. 본세의 FEP는 20000정도이다. 본제이즈의 허리케인, 마인드 블라스터를 주로 사용한다. 일단 '헤이스가'를 아군에게 걸어준 뒤, 사냥분의 천용 어빌리티인난다를 사용해서 단시간에 승부를 내자



FRA O

스토커를 이기고 2번째 식판을 얻으면 마법과 힘이 공존하는 포크타위의 문이 열리게 된다. 입단 크레센트 마을로 가자.

#### 크레센트 마음

크레센트 마음에서는 신기부의 마음에 대한 정보와 시인의 집에서 함의 노래된 연음 수 있다.

#### 신기루의 미율

신기부의 마을은 비밀 봉로가 많은 곳이다. 시프의 어밀러타인 '비밀 봉로'를 사용해 돌아다니자. 이곳에는 나중에 필요한 후 소군보가 있으니 미리 생기들자

### 자물의 등급 발 성의 지하

발 성의 지하에는 참설검의 수인공인 오단이 잠들어 있다. 우선 발 성으로 들어 가려면 자물의 동굴을 통해가야 한다

24

#### 8099

오단을 끌리치는 시간은 1분이다. 물리 치는 방법은 쉽다. 일단 마법점에 브레이 크롬 걸고 2년정도 때리면 된다. 약 30초 정도 소요된 것이다



O 오단을 어군으로·

모든 것이 준비되<mark>었으면 포크타워로 항</mark> 하사

#### 무크타위

포크타위는 2개의 밥으로 이루어져 있 다. 왼쪽은 마법이 지배하는 남으로 후마 법의 최강주문인 프레아가 잠들어 있고 오른쪽은 힘이 지배하는 탑으로 백마법의 최강주문인 흘리가 잠들어 있다. 밖에 닭 어서면 2명씩 각 탑에 들어가야 하기 때 문에 파티를 다시 구성해야 해야 한다.

#### 経路 tielBosa 豆芸芳春 #春本

이놈은 HP가 17000성도이고 모든 마 법을 구사하기 때문에 전원에게 리풉레크 를 걸어주면 적의 모든 마법공격을 반사 시키기 때문에 쉽게 이길 수 있다. 승리하 면 프레아류 얻을 수 있다.



0 वर्षाा

#### CC TAISIBOSS 01-81-14

이놈의 HP는 20000성도이고, 직접공 격을 구사하기 때문에 전원에게 프로테스 를 걸어주고 난타를 사용하자, 승리하면 용리를 얻을 수 있다



이 영역 및 보스

흘리와 프레이를 얻으면 탑이 무너지 교 그 자리에 카타팔트가 생긴다

#### 카타함트

카타완트에 가서 비공성을 개조했으면 대해만으로가사

#### 디에만

대해만은 총 처하 8층으로 이루어져 있 다. 대해만에는 정책불명의 언데드계 본 스터들이 등장하는데, 노래중 레퀴엠을 배울 확위이 높다. 대해만의 지하 4층과 5층에는 해꿀 스위치로 길을 여는 트럭이 있으며 시하 6층에는 용압지대가 등장하

는데 일행 전체에게 레비배트용 걸어주고 이동을 하자. 지하 7층에는 드위프의 마음 이 있는데 이곳에서는 드위프 왕국의 무기 나 방어구름 살 수 있으며 '마밖의 레프, 에 대한 정보도 입수한 수 있다. 지하 8층 에는 해골 스위치가 여기저기 4개가 흩어 리 있는데, 이것을 누르면 깊이 열린다 세번째 석판을 얻게되면 보스인 트라이본 네레게이트 포보스와 싸우게 된다.



O 드워프 마음이다



O 이 약과 스위작을 모두누르자

#### BOTTO ETHY MOUNTE, E MA

트라이본은 불의 속성을, 네레게이드는 냉기 속성을, 포보스는 독을 흡수한다. 일 단 이들의 공봉된 점이 회복마법에 약하 다는 정과 HP가 13000정도라는 점이다.

각 케릭터 속성에 맞게 공격을 펼쳐나가 는 것 외에는 달리 방법이 없다. 바하무드 를 얻었다면 타이탄과 병행해서 사용하자,



O 보스 상영제

#### 이스트리 폭포

마지막 석판이 있는 이스트리 폭포는 총 지하 6층으로 구성되어 있다. 이스트 리 폭포는 던전 자체가 쉽기 때문에 힘들 지는 않을 것이다. 일단 지하 3층에는 마 력을 올리주는 검인 '엔한스 소트'가 있으 며 지하 5층에는 지하 6층으로 떨어지는 합성이 있는데, 이 합성이 숨어 있으니 벽 에 있는 해끝 스위치를 찾아 누르자, 지하 6층에서 마지막 석판을 가지고 지상으로 돌아가리고 하면 엑스데스의 부하가 나타 나 일행을 저지하는데, 이때 폭포되에서 리바이어선이 나타나 그 괴볶을 없에고 일행과 일전을 벌인다



O 여전이 승객전 및 동생

#### Bogg 형바이어선

리바이어선은 HP가 40000정도이다 리바이어선은 속성이 물이기 때문에 산호 의 반지를 장비해 문에 대한 때미지를 최 소화 시키고 번너게의 공격을 하면 의외 로 쉽게 이길 수 있다.



O 리바이어선

리바이어선을 이겼으면 모든 석판을 들 고 봉인성 쿠자에 가서 전설의 12무기의 봉인윤 풀자, 이제 남은 것은 라스트 보스: 뿐이다. 하지만 중간에 거쳐야 할 관문이 있다. 우선 월스의 탑부터 가자

### 월스의 탑



해서에 있는 원스의 남에는 흥내쟁이 고 교가 있다. 제한 시간은 7분이다. 흉내쟁이 11.11와 싸움 때는 그룹 공격해서는 안된

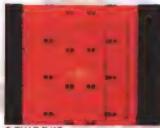
다 만일 고교를 공격하면 그는 화가 머리 끝까지 나서 메테오 등의 강력한 마뱀을 구 사하니, 몇분동안 가만히 있자.

그럼 고고는 일행을 포기하고 취업을 전

#### 리닉스의 팀

피닉스의 함과 복목 산은 흑 초교보용 타고 가야한다. 흑 초코보를 타고 탑 근처 의 숲에서 내려 걸어 들어가야 한다

괴닉스의 탑은 최상층이 29층이다. 하 지만 계속 독끝은 것이 반복이 되 어렵지 는 않다. 괴닉스의 탑은 백을 조사하면 길 이 열리는데 5층마다 한번씩 벽에서 몬스 터가 나타난다. 최상층에 도착하면 레나가 타고다니던 비용이 일행을 기다리고 있는 데, 결국 비용이 자신의 의지로 피닉스가 되어버린다. 그리고 갑자기 화면이 전환되 레나가 어렸을 적 화상 신이 나온다.



○ 백식스가 된 박종

#### 북쪽 산

이곳에는 최고의 소환수 용왕 바하무트 가 일행을 기다리고 있다.

#### Biren

바하무트의 총 HP는 400w성도이다 바하무트는 모든 마법을 다 사용하고, 방 어력이 뛰어나가 때문에 좀처럼 이기기가 힘듥다. 일단 마법검증 프레이를 사용하 고, 바하무트가 필산기를 사용할 때 중에 서 '슬로우' 와 '스톱' 을 사용하자.



모는 준비가 끝이 났다. 타이운 성 성 공에 준비된 차원의 통세으로 가자

### 기민중국막

#### 차원의 품색

차원의 통세는 총 8스테이지로 이어져 있다. 순서는 사막, 유적, 신기루 마을, 숲, 동굴, 도서환, 답, 차원성 다음에는 라스트 보스가 있는 라스트 플로어이다.

사원의 통시는 일사천리로 스테이지가 진행되기 때문에 해매지는 않을 것이다 단 조심해야 할 것은 동굴 스테이지에서 동상하는 오메가와 라스트 플로어에 등장 하는 신용이다. 사실 이 두 적은 엑스테스 보다 더 세다. 신용은 그 유명한 라그나로 크를 주기 때문에 꼭 이겨야 한다.



Legalization in control of the contr

O 엑스데스의 7명용인계?



० भारत श्वा

### TA MUNIC

#### 처음의 숲의 카르피스테리

HP는 18000정도이고 방어 마법의에 차신에게 리플레크를 걸어 공격마법을 받 사시킨다.

사용마법은 리플레크, 바이오, 프로테 스, 에스나, 리제네, 울드, 스톰, 케암라 이다, 이놈을 요리하는 법은 2가지가 있 다. 하나는 이놈이 라플레크를 걸 때 재빠 로게 디스펜을 걸어 주문을 무효화 시킨 후 사이레스를 걸어 침묵하게 만들고 공 격하는 것이고, 다른 하나는 리플레크에 영향을 받지 않는 마법검이나 소환수로 공격을 하는 것이다.

선택은 자유다

#### 도서관의 아판다

HP는 22000정도이고 특수공격을 중심으로 이프리트를 자주 소환한다. 특징적인 것은 자신에게 치유를 거는 것이다.

공격계단과 평숭범은 고대도서관의 비

브로스와 같다.

이놈은 파이어제에 약하기 때문에 파이기나 이프리트를 사용하여 불리치자.

#### 처원성 지하감목의 아프람립스

아포칼립스는 28000정도의 HP를 가지고 있으며 청아법과 레베아법의 집합세라 할 수 있다. 공격패턴은 자신이 가지고 있는 마법을 센덤으로 사용하는 것이다.

아포칼립스의 약점은 바이오이다. 마법 검에 바이오를 걸고 공격하면 6~7000정 도의 대미지를 줄 수 있다. 공격은 마법검 중심으로 하자. 그리고 아군 전원에게는 리듬레크를 걸어주자.

#### 차염성 지하감목 알테르이테 쥬라에이비스

이 농은 일정 대미지를 입으면 변신을 한다. HP는 15000정도이다. 이놈은 아군 1인의 기억을 없에는 서류을 사용하는데, 만일 서클에 걸리면 제빨리 리턴을 사용 해서 처음으로 되돌리자

이놈의 약점은 프레아이다. 아법검에 프레아를 걸고 싸우면 큰 대미지를 줄 수 있다. 그리고 쥬라에이비스로 변신을 하 면 참설검으로 보내버리자.

#### 차임성 지하감옥 카타스트로피

HP는 약 20000정도이고, 아군을 거의 빈사상대까지 물고가는 어스 에이커와 아 군 1인을 석화로 만드는 악마의 눈으로 공격을 한다. 이놈을 대적합 때는 전원에 게 레비테트를 걸고 싸우자. 남은 건 난타 뿐이다

#### 차원성 하리칼낙소스

HP는 30000정도이지만 이동은 사이레 스 현방으로 바보를 만들어 버리면 남은 건 시간이 해결해 준다. 정말 쉽다. 사이 레스가 포인트이다.

#### 차원성 트윈타니아

HP 50000대의 강력한 보스, 매가 프 레아, 기가 프레아, 타이달 웨이브 등 이 용만 들어도 소통까짐 정도의 강력한 주 문을 사용한다. 하지만 전원 리플레크롭 걸어주면 이건고민은 완전히 해결. 그냥 서서히 죽어가는 트윈타니아의 모습만 지 켜보자.

#### 라스트 플로어 네크로포비아

HP는 44000정도이다. 이놈은 주위에

일명 무척 바리어라고 부르는 4개의 바리 어를 달고 나오는데, 아놈들은 자신의 몸 에 리플레크를 걸고 필터공격을 걸어오기 때문에 아군이 리플레크를 걸어도 소용이 없다

우선 바하무트나 오단을 소환해 주위의 바리어를 없에버리자, 바리어가 사라지면 삽옷 벗은 기사와 같으니 마구 폐주자.

#### 라스트 플로어

이곳은 총 4개의 앱으로 이루어져 있 다. 자 마지막이다. 힘내자.



O 경국에서의 의중인데

#### Bridge MANIA

액스데스는 2번 변신을 한다. 전원 리 플레크를 걸자, 싸우자.



○ 역소대소역 본 모습



O \$45 84



0 4534





















### 오프닝

이 게임의 오프닝은 2가지이다. 처음은 이 게임에 등장하는 여 성물과 목소리를 담당한 성우들의 소개이고 또하나는 이 게임에 등장하는 적물의 모습이다. 동영상으로 처리되지 않는 것이 아 주 유감스럽다.

#### 표는 를 메뉴-

게임의 타이를 메뉴는 3가지이다.

(뉴 게임(New Game)) 말 그대로 새 게임을 사작하는 것이다. (로드 게임(Load Game)) 이전에 세이브한 데이터를 로드해서

시작함 로드 시에는 초반부는 피코가 안내하지만 이후에 호감도가 4이상인 여성이 있으면 그 여성이 안내한다 옵션(Option) 게임에 대한 성정을 변경한다.

문자속도) 화면에 표시되는 문지의 속도를 결정한다.

커서 속도) 화면에 용적이는 커서의 속도를 결정한다.

**컨트롤러** 패드와 마우스 중 하나를 선택한다

(이 게임은 미우스를 지원한다)

용성) 음성의 유무를 결정한다.(상당히 중요한 요소로 음성의 유무에 따라 게임의 진행 속도에 큰 차이가 있다)

도움및 표시청) 도움말 표시창의 유무를 결정한다 오마케 게임(OMAKE MODE) 타이를 옵션 내에 있는 모드로 처음에는 사용 불가능 하지만, 게임을 한 번 클리어하면 플레이할 수 있다. 자세한 것은 후에 설명하겠다

### 게임에 들어가기에 앞서

이 게임의 기본적인 목적은 3년이라는 시간 내에 용병으로서의 수행을 충실히 하여 자신의 능력과 명성을 높이는 한편, 아르바이트를 통해 재력을 높여서 자신의 지위 를 항상시키는 것이다. 그러는 한편 게임에 동장하는 16명의 히로인을 상대하면서 자신의 영원한 파트너가 될 여성을 골라서 자신의 품에 안아야 한다. 이 두 가지의 기본 목적을 항상 염두에 두면서 게임에 임하도록 하자.

### 등장 캐릭터 소개

**주인공:** 게임의 주인공으로 플레이어의 분산이 된다. 이름과 생일 혈액형은 플레이어 설정하게 되며 동양인이라는 것 이외에는 산상봉명이다



四三

n san isan kun san wan in in

소피아

돌장학원에 작학중인 16세의 고고생으로 본명은 소치와 로파핑까이, 상당 이 성 숙한 면모를 보이며 할 그대로 확한 여자와이 스타일이다. 집한 환경 이 그다지 좋지 않고 (아버지가 울택한 기사이다) 무디에 진출하는 것을 끊 으로 삼고 있다. 이 개임의 허료인적인 백리버트 가장 먼저 만나게 되지 이 번호 수도 가장 많고 처음부터 주인공에 대한 호갑도가 높은 편이다

출현방법. 게임 시작 지후에 치한에게 봉변을 당하는 것을 도와준다.



A STATE OF THE PARTY OF THE PERSON NAMED IN Treat do Grit dire administration

●출현방법 게임 초반에 수행도중 만나는 2가지 이벤트를 클리어한다 (하나는 개에게 위험당하는 로리를 구해주는 이벤트이고 또하나는 그냥 우연히 만나는 이벤트)



사연을 사용하고 답성마가 물씬 보기는 대학교 보다 한다. 20세의 여자로 분명은 전 배트로보라, 상호한 첫 분드 등 쓰지 않는 대설한 성격의 소유사이다. 하지만 사연과 에 대해서는 의외로 온순하고 보드려운 보습을 보이기는 하는데... 공략의 단어도는 중간 정도이다.한마다로 납치다 에 대표하게 난하는 것이 중요:

●출현방법 승마 수업 중에 나오는 이벤트를 둘리어





福 地名美国西 M. Acres Services S To an III -

출현방법: 게임 도중에 궁전으로부터 소환명령이 내려진다. 소환에 응하는 도중에 서민으로 ●출현방법 레즈리와 같이 들어옴 변장한 프리실라를 만나게 되는데, 이때 소환염령을 거부하고 프리실라와의 이벤트 클리어



Party transmission of the form THE R. LEWIS CO., LANSING MICH. 49, 484, 504,

출현방법 역시 게임 초반부에 학교 근처에서 우연히 만나는 이벤트를 물리어한다.



●출현방법· 임기토에서 패배하면 병원으로 가게 되는데 이때의 이벤트를 클리어한다.



प्रशास के क्षेत्र के प्रशास के किया है। अपना के किया के किया किया के किया किया के किया के किया के किया के किया अपना के किया के किया किया किया के किया किया के किया किया के किया किया के किया किया किया किया किया किया किया क

●출현방법 한나와 동일



출현방법 게임 중간에 학교에서 우연히 만나는데 이때의 이벤트를 클리어한다.



Secure Sales on wife NAME AND POST OFFICE ADDRESS. retire, with your

●출현방법 여름에 주점 아르바이트를 할 때 만날 수 있다.

씨(따라서 빵집 아티바이크를 해야 만날 수 있다) 본명은 스 그라프트 결혼하고 싶은 육구가 이주 강하지만 실제로 는 잘 되지 않는 듯하다. 빵집에서 일해서 그런지 가슴이 빵빵(?)하다. 연상의 이인 스타일이므로 그녀의 기반을 주

●출현방법· 행집에서 아르바이트를 하다 만나게 되는데 이때의 이벤트를 클리어한다

GAME CHAMP MAY 1998



●출현방법·여름방학이 끝날 때쯤에(혹은 여름방학 전) 주인공의 학습 능력치가 높은면 집으로 가정교사를 모잡하는 편지가 온다. 이때 가정교사 용시시험에 합격하면 이 🔍



्रीयक धराकर एक नक्षेत्रकारिकेल्ल क्ष्म क्षम्भाग में सर्वार्थ स्थान भिल्ला काक रेज क्षिम क्षमार भे सर्वार्थ स्थान भिल्ला क्षिम क्षमार भे में क्षमा भिल्ला का

●출현방법: 레스토랑에서 아르바이트를 하면 만날 수 있다 <sup>\*\*\*\*</sup>



200 mm

●출현방법 약국에서 아르바이트를 하다가 에네시스의 집에서 의뢰가 들어오면 이 이벤트를 클리어한다.



주인공이 다니는 군사학교의 주임대화, 딱딱한 군인 스타일이지만 용기있 교 부하를 생각할 줄 아는 바람직한 저희관, 하지만 게임 도중에 사망한다.

### 亚아

연매 시불이라면 항상 나오는 주인공의 라이얼(?)적인 인불. 소피아의 약혼 자이지만 그 행동거지나 대사는 정말 꽝이다! 소피아의 걱정거리 제 1호

### 로버트

소피아의 아버지로 과거에는 명예르운 기사였지만 어떤 사건으로 인해서 승주정병이가 되어 버렸다. 소파아의 걱정거리 제 2호.

### 캐릭터 관계표

이 캐릭터 관계표를 잘 활용하면 게임을 플레이할 때나 원하는 여성을 찾고자 할 때 상당한 도움이 될 것이다. 하지만, 안과 노엘은 여전히 의문투성이다

조앙 《 모자 소피아 부녀간 로버트

소피아~~~~~ 주인공~~~~ 죠앙

양 지도자 부부 부부



신상, 나이 모두 불명, 처음보더 추인공학자 INTO AND AREA CHAINE, THE STATE OF THE STATE

●출현방법 게임 중반부에 우연히 만남



Section of the sectio

린다 <---> 한나<--->레즈리<--->클레아 라이벌 아는시아 아는시아

프리실라 → 세라 아는 사이

진 → 대시스, 세리

주인공·····> 안과 노벨은 ??

### 기본 시스템



기본시스템의 화면운다음과 같이 구성되어 있다.

#### 1. 省中 班시

말 그대로 날짜를 표시<mark>한다.</mark> 플레이 기간은 게임 시작일로부터 3년이다.

#### 2. 2种 HP

플레이어의 레벨과 HP를 표시, HP가 (0) 되면 강제적으로 병원에 입원한다. 휴양 커멘드를 통해 희복가능.

#### 3. 플레이어의 통칭

플레이어의 통칭은 플레이의 행동과 파라미터에 따라서 변화한다. 거리의 아이들, 게으른 자, 홍폭한 녀석, 꿈 죽이기 등등 종류가 다양하다.

#### 4, 메시지원도

대화나 상태를 나타내는 창

### 스테이터스 화면

에뉴 창을 통해 보거나 옵션을 통해서 볼 수 있는 플레이어 자신의 스테이터스 화면. 기본적으로는 6개의 파라이터가 있다.



HT:지생 지역 지식의 정도를표시
MANS 여행 기사료서의 정의 강을 표시
CHA' 대역 모든 되면 적인 아름다움
WIS 선명성 정성적인 강함
SWD: 경술 모든 경을 다루는 기술
HDR:마술 및을 취급하는 등액
참고로 병어 액은 INT+WIS/2
민행성은 CHA+ MAN/2
공격액은 HDR+SWD/2의 수치로 정해 된다.
육성 과 전투에 필수 계인 요소이나 숙지 하도록.

필살기! 현재 사용기능한 필살기를 표시.

기사본장 전쟁에서이기거나 일기뿐이어 승리, 혹은 목수한이벡트를 클리더하면, 플라이어의 명이마 높이지명서 기사본장을 받게된다. 물론, 본장은 많으면 많을수록 좋다.

이외에도 앞에서 언급한 통칭과 재력이 있다. 특히, 재력은 이 게임에서 중요한 요소인데 여자아이와 데이트를 하거나 선물을 사는 행동, 실지어는 기사양성소에의 수업에도 돈은 필 요하다 돈을 버는 방법은 크게 2가지가 있는데 하나는 국가에서 용병으로 지급하는 돈이고 (자동적으로 받음) 또하나는 아르바이트를 해서 돈을 버는 것이다. 재력은 그 등급에 따라 청호가 달라진다.



### 평일 커맨드

이 게임의 커맨드는 크게 평일 커맨드와 주말(혹은 공휴일) 커맨드로 나뉘어져 있다. 물론, 기본은 평일 커맨드지만 주말 커멘드에는 평일 커맨드에 없는 것이 나온다

#### 기사 안성소



#### 학문 커맨드

INT의 패러미터를 높인다. 기사에도 학문은 당연히 필요하다



#### 에빙 커멘트

MAN의 때리미터를 높인다. 기사는 에도에도 신경을 떼아 하는 법



#### 매덕 커멘드

다시의 패러미터를 높인다. 여자에게 인기템 일기 위한 기본조건이다.



#### 신앙 커맨트

WIS의 패러미터를 높인다. 일종의 정신수양이다.

#### 마순 커맨드

HOR의 패러미터를 높인다. 기사가 당연히 말은 잘 타이겠지...



#### 건술 커멘드

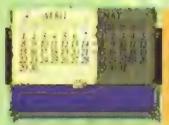
SWR의 패레이터를 높인다 기사의 전공필수 과목이다.



#### 흥양 커맨드

모든 수업은 IP를 감소시킨다. 따라서 IP를 올리기 위해서는 휴양 이 필요한데, 이 게임의 휴양 커엔 드는 조금 독특하다. 이 게임에서의 휴양은 IP의 화복이라기 보다는 IP

를 올라는 것으로 보는 것이 좋다. 그렇다고 무럭대고 쉬기만 하면 게 으뿐뿐이의 명에를 짊어짐과 동시에 빈탈터리가 된 자신을 발견하게 될 것이다. 이무른 중요 커맨드중 하나이다.



#### 정보 케맨트

캠런더: 날짜와 일정, 공휴일, 데이트 약속일, 여성 캐릭터의 생일 등을 파악할 수 있다. 연표: 과거의 역사를 보여준다. 빨팽 타입즈: 일종의 신문으로 이벤트 와 관련된 것도 있으니 지주 봐 두자.

#### 스테이스 화면

월드멜: 시가지의 지도, 주변국가의 지도, 세계지도로 나뉘어짐 용어집: 이 게임에 나오는 모든 용어를 사전식으로 나ぽ한 것이다.



#### 옵션 커맨드

타이들의 옵션 학판과 등업



#### 세이브 커맨드

세이브 커맨드는 평일 커맨드에만 나 온다. 세이브는 3개까지 할 수 있는 데, 될 수 있으면 자주 세이브하자 안 하면 후회할 걸...

### 이르바이트커맨드

아르바이트는 돈을 버는 동시에 플레이어의 능력치를 올릴 수 있고 이벤트와 관련된 작종도 있어서 아주 중요하다. 또한 각 아르바이트마다 올라가는 능력치가 다르고 수 약도 다른데 수약이 큰 아르바이트일수록 체력의 소모가 심하다.



### 레벨업과 EXP에 대해서

수업과 아르바이트를 통해서 얻는 경험치로 일정한 EXP를 넘어서면 레벨 업을 하게 된다. 그리고 수업 중에는 ○: 보통의 경험치를 얻음, ◎ 많은 경험치를 얻음 ×: 검 험치를 적게 얻음이라는 표시로 수행의 성과가 나타난다. 이것은 아르바이트에도 마찬 가지이다. 단. 여기서 주의할 것은 만일 검을 수현만 죽어라고 한다면 지식이나 예법 등의 패러미타가 떨어지는 경우가 발생하므로 공고루 신경을 써서 육성시키는 것이 중 요하다. 이러한 수행 패러미타의 확인은 피코를 통해 알 수 있다.

### 주말,특수기맨드

수업과 아르바이트를 통해서 얻는 경험치로 일정한 EXP를 넘어서면 레벨 업을 하게 된다. 그리고 수업 중에는 ○: 보통의 경험치를 얻음. ◎: 많은 경험치를 얻음 ×: 경 험치를 적게 얻음이라는 표시로 수행의 성과가 나타난다. 이것은 아르바이트에도 마찬 가지이다. 단, 여기서 주의할 것은 만일 검술 수련만 죽어라고 한다면 지식이나 예법 등의 패러미터가 떨어지는 경우가 발생하므로 골고루 신경을 써서 육성시키는 것이 중 요하다. 이러한 수행 패러미터의 확인은 피코를 통해 알 수 있다.



교회: 주말과 공휴일만 실행 가능한 커앤드로 정말 중요하다. 교회의 가장 중요한 목적은 여자아이에 대한 정보를 얻는 것인데, 안약여자아이를 만나도 이벤트를 들리 아하지 못하면 여자아이에 대한 정보를 얻을 수 없다(따라서 이벤트

클리어 여부의 확인이 가능). 또한 교회에서 정보를 얻어야만 여자아이를 만나러 가는 것이 가능하여 이곳에서 얻은 여자의 정보로 그 여자의 생일을 파악할 수 있고 여자가 플레이어에게 지나고 있는 호감도와 불안감을 체크할 수 있다

여자이어 만나기를 이 게임의 예인 커앤드 역시 교회와 마찬가지로 주말과 공휴일에만 실행 가능하다. 여자아이를 만나서 데이트 신청을 하는 것이 주목적이고 자신에게 적의(?)를 가지고 있는 여자와 화해할 때도 쓰인다

우편함 특별한 커앤드로 게임 중 편지가 왔을 때만이 가능하다. 주로 이벤트와 관련된 것이 많다

### 전투 러만드

이 게임의 전투는 크게 부대전과 일기토 2가지로 나뉘어지는데 일기토는 그다 지 어렵지 않지만 부대전은 상당한 운과 동체시력(?)이 필요하다.

#### 바다전

변경: 대의 순서를 바꾼다. 이 게임의 부대전은 보병, 기병, 궁병, 공병 중 3개의 부대를 구성하여 전투에 임하게 되는데 구성된 순서대로 전투 를 실시한다. 보병은 궁병에게 강하고 기병에게 약하고 기병은 보병에게 강하고 궁병에게 약하고 궁병은 기병에게 강하고 보병에게 약한 가위바 워보의 함수관계가 있다. 공병(마법사)은 상성을 무시한다. 따라서 부대 전에서 이기려면 적의 배치에 따라 아군을 배치해야 하는데 적의 배치는 아바워식. 즉. 초기 배치에서 들리고 들려서 배치하기 때문에 적당한 운 과 통체사력이 필요한 것이다. 각 부대의 공격력과 방위력은 캐릭터의 능력치와 비례하므로 주의해야 한다 일기도: 이 게임의 일기토가 기관인 것은 전투는 정말 단순하지만 시스템은 「다」시리즈의 ATB배를, 엑스멘 대 스파의 시스템까지 도입했다는 것이다 일기로는 적장이 권유해 오는데 이름 거부할 수는 있지만 거부할 경우 영에가 떨어지므로 반드시 용하도록 하자 HP 게이지 플레이어의 세력을 표시한다 0이 되면 때배

게이지는 최대 3까지 늘어남

필살기 게이지: 상대방에게 공격을 받으면 늘어난다

행동 게이지 : 'FF)의 에티브 게이지와 동일하다. 만첩성에 따라 속도가 변한다. 공격 커맨드: 말 그대로 공격을 시도.

방위 커데드: 적의 공격을 방어한다. 이 커맨드가 의외로 중요한데 그 이유는 이 커맨드를 통해 적의 필살기를 방어할 수 있기 때문이다. 적도 어느 정도 데미지를 압어이만 이 필살기를 쓰므로 이에 따른 정확한 대치가 필요하다

필설기 커맨드: 게이지가 차면 필삼기를 구사한다(필삼기를 억우고 있을 경우에 만) 필삼기는 크게 레벨 업에 의한 경우와 오의서를 입수해서 얻는 경우가 있는데 아주 얻기가 힘들다. 하지만 필삼기 없어도 일기토에서 승리하는 것은 충분히 가능 한 일이다

### 지! 이제 게임을 시작하자

기본적인 사항을 마스터했으면 본격적으로 게임에 들어가 보기로 하자. 게임은 1인칭 일기 시점과 중요이벤트의 설명형식으로 진행하겠다.

'나는 용병으로 들팡 왕국에 첫밥을 내밀었다. 내가 이 나라에 온 목적 ( 은 돈, 명에, 여자만을 위한 것은 아 나다. 그저 머나먼 이국의 동양인으로 다양한 체험을 하고 싶고 많은 것을 배우고 싶을 뿐이다.'

#### 피코와의 만남: 게임의 시작

양구에 도착하자마자 나를 반긴 것은 피코라는 작은 요청이었다. '펜 요 정이야' 하고 나는 반문을 했지만 뭐 그다지 큰 문제는 없었다. 수속절차를 밟으면서 나는 서류에 이름, 혈액형 생일을 기입하였다.



플레이어의 이용은 공경이지

#### 체크 포인트 (이하 줄여서 C.P)

여기서 주인공의 이름과 열액형 생일을 기입하게 된다. 한자도 가능하므로 한자 흔득을 할 줄 아는 물레이어라면 자신의 이름 올한자로 기입해보자,

#### 소피아와의 만남

이윽고 나는 앞으로 머물 숙소로 향하였다. 도중 어떤 여자아이가 불량 배들에게 습격당하고 있는 장면을 보 았다. 남자로서 어찌 이것을 그냥 지 날 칠 수 있겠는가! 불량배들에게 안 생의 쓴맛을 보여주자. 깜폐들을 무찌



위기에 물론 이지이어



소파악의의 것 만난

르자 여자아이로부터 답례를 받고 소 피아라는 이름도 알게 되었다. 나 또 한 답례로 내 이름을 가르쳐 주었다.

#### 표양과의 만남

기사양성소 수업 첫날, 나는 설레 이는 가슴을 안고 기사양성소로 향했 다. 동교길에 어제 만난 소피아를 만 났다. 인사를 하고 돌아서는 순간 금 발에 제수없게 생긴 남자가 장미를 휘 날리며 나타났다. 그는 온갖 무례한 밥을 하며 소피아가 마치 자신의 것인 양 행세를 하고 있다.



어뮤~ 제 등표

#### C.P

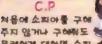
조양은 정말 짜증나는 존재로 대어보를 병해하기도 했다. 소피어를 공략하려는 물레이 어에게는 요주의 인물이다. 하지만 이 내세 덕분에 소피어의 호강도를 울릴 수 있 는 어배로가 떨셔하기도 했다.

#### 양과의 만남

점술, 예법, 마술, 학습 등등 다양 한 수업을 해 내가고 있다. 이 양성소 의 주임교판인 양은 기사도 냄새가 물 씬 풍기는 사람이다. 당연한 얘기를 수업시간마다 중얼대지만 그래도 싫 지는 않은 인물이다.

#### 레즈리, 로리와의 만남.

아침에 우연히 나와 부딪힌 소녀가 있었다. 아주 어



무례하게 대하면 소피
아는 영영 보지 못하게
된다. 이 게임에서는 첫 이벤트
가 평정히 중요에서 이 첫 이벤트
물을 클라이하지 못하면 그 여 성은 영영 만나볼 수도 얼개 된다. 이벤트의 성공 여부는 교회에서 확인할 수 있으므로 참조하자, 항상 첫 이벤트의 성평면 보조에 성공을 가하도록 하고 세이브를 자주하는 것을 잊지 말자.

#### 이렇게 선택하자!

- 1. 여자아이를 돕는다 (女の子を助ける)
- 2. 4 이름은 ○○○다 (自分の名前は-(番레이어 이름)--という)



사존주영 양

려 보이는 귀여운 소녀였다. 하지만 그녀의 누나賴쯤 보이는 사람이 나타 나서 약간의 트러불이 생겼지만 곧 해 졌되고 그들의 이름을 읽게 되었다.



로리의 등장





레즈리와 로리

이외에도 개 때문에 곤쟁에 처한 모 리를 구해주는 이벤트 모도 로리를 맨널수 있다. 이때의 로리는 플레이 어를 빼바란 왕자로 이기가 된다.

C.P

#### 이렇게 선택하자!

1 말을 건다( 繋がかける).

2. 당신들의 이름은(電達の名前は?)

#### 교회에서의 하루

주말 커앤드에만 존재하는 교회, 앞에서 기본적인 것을 설명했지만 다시 부연 설명을 하기로 한다. 교회에 가면 시스터나 신부가 플레이어를 반기는데 출현 조건은 랜덤이다(하지만 이왕이면 여자쪽인 시스터가 더 하하...). 커맨드는 3가지가 있다(1. 여자아이의 정보를 듣는다. 2. 자기 자신을 위해기도한다. 3. 들아간다). 우선 2와 3은 그다지 의미 없는 커맨드이므로 생략하고 1번에 대해서 설명하겠다. 1번을 선택하면 여자아이에 대한 정보가 나오는데



이자이어들의 정보



시스터의 모습

생년월일, 신상, 직업, 참고 등의 여 리 가지 상태가 표시된다.

#### 호감도와 불안도에 대해서



으역~ 본입되다. 약가 많이 난 것 같네!

역시 중요한 요소이므로 따로 설명 하겠다. 역성 캐릭터의 호감도는 최대 하트 5개이며 올라가는 단위는 1/2개 씩이다. 처음부터 설정되어 있는 호감 도가 각 캐릭터마다 다르며 (예를 돕

어 소피아나 안 같은 케릭터는 차음부터 하트가 2개 이상이 지만 라이즈나 레즈리의 경우 는 1개부터 시작함) 호감도를 올리려면 우선 자주 만나야 하고 데이트를 성공적으 로 수행해야 한다. 또한 공휴일 축제의 이벤트를 같이 보내야 한다. 나중에 호 감도가 어느 정도 이상으로 올라가면 피코가 알려주는 특 수 이벤트들이 생기는데 이것을 클리어 해야만 한다(이 특수 이 밴트는 게임의 앤딩파도 연결 되는 중요한 요소이다. 나중에 다시 설명하겠다), 반대로 불 안감은 여성 캐릭터를 계속 안 만나줄 때, 약속을 깨버 렀을 때, 다른 여자를 만나러

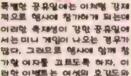
갔다가 걸렀을 때, 그리고 여성의 권유에 용하지 않을 때에 각각 증가한다. 호감도가 아무리 높아도 위에서 언급한 요소에 해당되면 불안도는 을라가게 마련이다. 불안도가 올라가면 메뉴 화면에 '누군가가 화난 것 같다'라는 말이 뜨는데, 이 때는 그 캐릭터를 직접 만나서 대화를 통해 화를 풀수가 있다(만약 캐릭터가 화가 난 상태라면 아예 상대를 해 주지도 않는다). 이 불안도가 극에 달하게 되면아예 이 도시를 떠나버리게 되는데 이런 사태가 발생하면 플레이어의 명예도가 엄청나게 떨어지므로 복병히 신

경을 써야 한다! 이 게임을 풀어나가 는데 있어 핵심적인 요소이므로 숙지 하자. 교회에서 자주 호감도와 불안도 를 체크해 두자.

#### 5 **5 1 3 1**

5월 1일은 5월제가 열리는 날이다. 나는 5월제 행사에 참가했다.

5월제에는 나이스 가이 콘테스트가 있다. 주인공이 강제적으로 참가하게 되는데 매력 포인트가 높지 않으면 우 승하기는 힘들 것이다. 만약 여기서 우승하면 나이스 가이의 칭호를 얻게 된다.



라면 이벤트는 여성의 호립도와 판매된 부분이 많으므로 가장 호 감도가 높은 여성이나 자신이 공 막하고 싶은 여성을 선택하도록 하자, 물론 거쟁대약 평우도 및 으므로 사전에 세이브를 해두자,



주말이면 생각나는 여성들. 음~ 역시 재지에서의 생활은 외롭다. 비목 많지는 않지만 여태까지 만난 여자들 과 슬슬 테이트를 하는 것도 나쁘지는 않음 듯 하다.



대어트 예능



날짜를 장작



국장에서의 대이트 1



국장에서의 대역를 2

주말이면 실행할 수 있는 DB이트. OI DIOI 로는 주말 카메드로 실행이 가능하며 여성교의 호갑도를 울리 기 위안 될수 불가결한 요소이다. 우선 사용계 만난 여자이이들의 정 보를 교회에서 일으면 만나는 것이 가능해진다. 데이트 신청을 하려 및 우성 이자이이들을 찾아나서야 하는데 각 지방의 도시에 흩어져 있고 또한 소재를 파악하지 못해서 만날 수 없는 경우가 있다(특히, 프리실라 같은 경우), 각 제작되를 마다 갈 수 있는 장소가 조금씩 다 로고 취양도 가지 각색이나 특히 초 반부여는 각계되뻐가 좋아하는 장 소를 선택하기로 하자(예: 소피 아-국장, 했나-운동공원, 레즈라-화병 등등). 또한 날짜 선택에 있 어서는 맛이 그 날 맛나지마지 데 이트를 하라고 하면 만난 그 정소 이외에는 불가능할 경우가 꽤 있 다, 또한 너무 늦게 날짜를 집아도 생사되지 않을 경우가 있으니 주의

이 개역은 메이트 신청하는데 1 주, 또 만나는데 1주, 도입 2주간 의 시간을 통해 메이트가 이루어지 모르 시 간관리에 주요해야 한다. 만약 메이트 약속을 어딘다면 엄청 난 피해를 업계 되므로 약속은 꼭 본데요

메이트를 하려 가는 도중이나 이 자이어를 만나려 가는 도중에 다른 여자를 만나는 경우가 중중 발생한다. 한마디로 재수가 없는 경우인데 3가지의 메뉴(1. 술지이 말한다. 2. 대중 열버무린다. 3. 만난 당사자에게 메이트를 건한다)가 또는데 이 3가지 모두세워치 않은 결과를 발생할 확률이 높으므로 가능한만 세이브를 통해서 피한마도록하자.

만역에 대충 열바무리다가 다른 여성과 데이트하는 것이 들게 바 리기라도 한다면 그 여성의 불안 도는 매우 커질 것이다.

#### C.P 데이트 장소 일람

아것은 일반적인 캐릭배들의 대 어트 장소일량이다. 좀 의의적인 경우가 있는데, 우선 네미시스는 자기 집과 근처의 술 이외에는 데 이트가 불가능하다. 세리의 경우 는 아메집웨에 나갈 수조차 없으 므로 따로 데이트 약속을 하거나 만나는 것이 불가능하니 참조하 자, 혜택에서의 데이트는 각 캐릭 위의 수명목 신을 구경할 수 있으 므로 꼭 어름데 혜병으로 가도록 하자, 히히!

물평: 학리웨이 거리, 댄스 용, 술 집(미성낸자가 아닌 캐릭배만 가 는)

마만골드: 국립공원, 로므로 언 역, 술집(물론 미생년자가 아닝 경우만)

제네: 국장, 운동광원, 세리나리 바 역, 서위스

마미츠础: 숲, 유적지, 웰경જ, 지 하므지

시 ofo: 등대, 방파제, 공동묘지, 즈가 프대, 해변(이름이만 가능)

### 데이트에 있어서의

이것도 아주 중요하므로 따로 설명 하기로 한다. 우선 데이트에 입하면 선택문이 반드시 나오게 되는데 이 선 택문 중 어느 것을 택하느냐에 따라서 그 데이트의 성과가 달라진다. 성과는 데이트가 끝난 후에 캐릭터의 표정파 대사로 알 수 있다. 대단히 제미있었 다.(すごく樂しがっだ) 라는 말이 나 오면 대성공이고 제미있었다(樂しが った)는 그런저런 성공, 그런저런 제 可以分다(なかなか楽しがっだ)。 耳巴 朝(彼れつでしまっだ)。 専은 이무 말 이 없으면 그 데이트는 실패한 것이 다. 그러므로 데이트 약속을 한 후에 는 반드시 세이브하는 것을 잊지 말도 특 하자.

선택문은 장소와 캐릭터에 따라 다 르며 또한 같은 선택문이라도 캐릭터 에 따라 반응이 다르므로 주의하도록 하지 또한 데이트를 하다가 도중에 장소를 선택하는 것이 있는데 가능하면 상대방을 생각해서 가주자(특히 국립 공원이나 캬라웨이 거리 등). 여름에는 해변으로 가서 수영복 눈요기를 꼭하도록 하자.

약간 특이한 캐릭터는 네미시스와 세라인데 네미시스는 그렇다 치더라 도 세라는 아예 데이트 자체가 불가능 하다는 것이다. 세라에 대해서는 이후 에 자세히 설명하겠다.

#### 진과의 만남



EO DUELE



#### 전략의 만남

마술 수행 중 용감하게 생긴 역자가 말을 거칠게 몰면서 나를 향해 달려왔다. 이 때문에 그녀와 부딪혀서 사고가 날 뻔했다. 그녀는 아주 위험했다고 하면서 다짜고짜 화를 냈다. 나 역시 가만히 있을 수는 없는 일. 나는 그건 오히려 나의 대사라고 하며 맞받아치자 그녀는 의의로 기세 등등한 것이 마음에 들었다고 말한다. 우리는 서로 봉성명을 하고 헤어졌다. 음~ 말하는 것도 행동하는 것도 그렇고 왠지 남자다운 면모를 느끼게 해주었다.

#### C.P

진제의 첫 아메르아서 중요한 것은 본 기본아서 베드시 '그것 오하려 나의 대사이 를 선택하며 한다는 것이다. 그후여통생용을하면이시

#### 이렇게 선택하자!

1 <u>コス</u>은 이쪽의 대**시아** (それはごっちの事論だ)。

#### 한나와의 만남

수업 도충 지각해서 뛰어오는 경박한 여자와 '콩' 하는 소리와 함께 부딪혔다. 이후~ 짜증나. 도대체 누구야! 나는 황당해서 말을 잃고 있었다. 그러자 그쪽에서 미안하다면서 부딪힐때 떨어진 나의 신분증을 주면서 제빨리 학교를 향해 뛰어갔다. 음~ 상당히 활달한 아이군. 입지는 않다는 생각이 들었다.



्थ~ श्रावादा



한다 문장이요

#### C.P

처음에는 있나라의 선택분장 '반드시 용하지 않는데(( L.b.(카(노))'를 선 패레이 있다, 그 후에 통생명을 하던 DJG

#### 린다와의 만남

왠지 고급스러워 보이는 호화로운 마차가 내 앞을 지나가고 있었다. 나는 그 안에 탄 사람은 상당한 재력가일 것이라는 생각이 들었다. 돌팡하원 앞에서 그 마차는 멈추었고 상당한 미모를 지난 여성이 이옥고 내려와 나에게 말을 걸었다. "혹시 야생 원숭이 비슷하게 생긴 여자 본적 있어요?" 나



वामान वाम



기는 하지만

야생원

라고 하 기 에 는 기 에 는 공 위하지 만 그래도

활발한 여자아이가 지나가기는 했으니... 나는 그녀의 질문에 답변을 해주고 그녀와 통성명을 하였다. 그녀는 자신의 재산과 지위에 대단한 프라이드를 가지고 있는 듯 했다. 게다가은근히 서민들을 무시하는 태도는 마치 죠앙과도 비슷한 그 무언가를 느꼈다. '호호호호' 하는 웃음소리는 마치여왕님을 연상케 했다. 그런데 왜 한나를 가지고 야생원숭이라고 말할까? 혹시 그녀에게 무슨 원한판제라도 아니면 라이벌 의식?

#### CJ

된다는 언니의의 민생 지후에 만나게 된다. 처음에 된대의 질환에 대답해 주 고 동생병을 하면 OJU

#### 이렇게 선택하자!

1.당신은 누구이?(衛はだれだ) 2.コ거 대단한데(それいかごい)

3.0|長骨 (口に(名をのる)



198

#### お下下



表現の日本 日本

이것 역시 강재적인 행사다. 이벤 트로 여성을 하나 선택해서 대려가게 된다(몸론 거절당할 수도 있다). 이날 의 이벤트는 바로 노파 점쟁이가 나와 서 호감도가 가장 높은 여성, 즉 자신 에게 가장 장 어울리는 여성을 알려준 다. 특별한 분기나 선택문은 없다.

#### 첫 전쟁

때는 7월 중순. 나의 실력도 한층 성장해가고 있었다. 이때 군부에서 전 쟁비상 소집령이 내려졌다. 나는 용병 으로서 이 나라에 왔기 때문에 전쟁에 참여하는 것은 필수 불가결한 것이다. 드디어 전쟁! 부대전에서는 열심히 노 력했지만 병력의 열세로 인해 패배하 고 말았다. 게다가 일기토전에서도 '질풍의 네세리아' 라는 녀석 때문에 고전을 면치 못하고 있었다. 하지만 이때 양 장군이 우리 군대를 대표하여 나서게 되었다. 양 장군은 선전했지만 녀석의 필살기에 쓰러지고 말았다. 나 는 양 장군의 죽음에 분노하여 그의 뒤를 이어 일기토에 나서서 녀석과 상 대하게 되었다. 녀석은 빠른 스피트를 가진데다가 필삼기 역시 강력했지만 결국은 그를 쓰러뜨릴 수 있었다. 결 과적으로 전쟁은 아군의 승리로 돌아 갔지만 양 장군의 죽음에 나는 슬픔을 감을 수 없었다. 그런데 양 장군이 쓰 러지면서 불렀던 클레이라는 사람은 과연 누구일까? 슬픔과 의문을 함께



쓰라진 양

#### C.P

드디어 전쟁 이벤트다, 하지만 이 개임의 전쟁은 너무 단순해서... 자세한 것은 앞에서 설명 했으니 생탁했다. 넥세리아는 빠르기는 하지만 바위와 공격력이 낮아서 그다지 어떻지 않게 이길 수 있을 것이다. 전쟁이 끝나면 많은 경영지를 약을 수 있으며 부대전과 및기트전의 필과에 따라 운장을 받을 수 있다. 단약 2개다 패배했다면 오이래 운장을 입게되는 수도 있다.

#### C.P

이 전쟁은 대륙의 프로카아 공국이 해 업을 보고 있는 물목의 역보를 접임하 이 발생가게 된 전쟁으로 열광 프로 라아 전쟁 아본도 첫입다이 전쟁으로 인해서 영목 국가의 정보는 불인한 상 보기가된다. 하지만 프로카아족의 용병 참단 발화배리한 때문에 프로카이카 다소 유리한 설정이다. 따라서 물병도 모집 하고있다.

#### C.P

발파바리안은 제국 최강의 용병 집단으로 본래는 스이즈락드 연 병에 소속되어 있지만, 어법에는 프로카아 축의 용병으로서 참가 한다, 발파바리인에는 어름들은 군단정 발파바리오가 있고 그의 에 2개의 이름을 지닌 8명의 정 군이었다.

한 채 나는 귀가했다. 일기토의 승리 로 나는 훈장을 받아서 기사로서의 명 예를 조금이나마 올리게 되었다.

#### **과 캐릭터의 생일**

여자아이를 알게 되어 교회에서 정보를 파악하면 여자아이의 생일이 달력에 표시된다. 그리고 그 날이 되면 피코가 여자아이에게 생일 선물을 즐것인지 안 줄 것인지 들어 보는데, 만약 주지 않으면 호감도가 뛰어집과 동시에 기사로서의 명예도 잃게 되므로 반드시 주도록 하자(물론, 선물에는



선명을 선택하다

돈이 필요하다). 선물을 주게 되면 3 가지의 선택문이 나오는데 각 캐릭터 의 취향에 따라 반응이 가지각색이므로 주의해서 선택해야 한다(캘린더를 보고 생일 전 주일에 세이브를 하자. 예: 한나-장파스커트를 선호, 레즈리-미술도구를 선호 등). 그리고 상대방 여성이 주인공에게 화를 내고 있거나 감정이 좋지 않을 정우는 선물을 아예 받지 않는 경우도 발생하는데 이때는 주인공의 명예에 손상이 가지 않으니 신경쓰지 않아도 된다

#### 아르바이트

객지에서의 생활은 물론 제정적인

#### C.P

첫 여름병학에 시작할 수 있는 아르바이트, 1년차째는 병학때 만 아르바이트가 가능하고 그루에는 행일에도 아르바이트를 하는 것이 가능하다. 아르바이트 역시 능력치를 즐릴 수 있으며 각 지중마다 수익과 얻는 경영치, 출판가는 능력 등이 다르므로 앞에 설명한 것을 보고 잘 참고하자.



**개집에서의 이르비아** 



앗! 레즈리飞.

면도 모두 나의 몫이다. 끝론 나는 이 국가에 고용된 용병이므로 정부에서 지급되는 돈이 있다. 하지만 이것으로 는 무언가 부족한 느낌이 든다. 돈도 돈이지만 이국에서의 다양한 체험을 위해 나는 아르바이트를 하기로 했다.

#### 스와의 만남

용~ 첫 아프바이트는 뛰가 좋을 까? 아무래도 수익성은 좀 낮지만 안 정성이 있고 교양적인 측면에서도 도움이 될 것 같아서 빵집을 선택하기로 했다. 아르바이트 도중, 상당한 급래 미의 미인이 나에게 말을 걸어왔다. 그녀와 가볍게 인사를 나누고 봉성명을 한 다음, 나는 스라는 여자와 같이 근무하게 되었다.



**वर्षश्रम्**ड



A A A.





○ P 첫 여름병학 아르바이르에서 병 집에서 아르바이트를 하면 스를 만날 수있다.

여기서 영 가지 주의할 점은 첫 번째 아르바이트 때는 병접, 주 점, 해스토팅, 약국 등에서 아르 바이르를 해야 한다는 것이다. 만 약에 때를 놓치면 이글 장소에서 아무리 일을 해도 여자를 아야 못 만나는 경우가 발생한다.

#### 이렇게 선택하자!

証 早年登し口 (よろしくお頼がいします)

#### 카를 과의 만남

두 번째 아프바이트, 나는 레스트 랑에서 일을 하게 되었다. 그런데 조 금 정박하게 생긴 여자가 음식을 나르 다가 넘어진다. 그녀는 이 레스트랑에 서 일한 지 때 오래 된 듯이 나에게 신참이냐고 말을 건 후 서로 통성명을 하게 되었다.



#### 말할 어린바이터

#### 등교길, 하고길의 조우

게임을 하다보면 수행이나 아르바 이트를 하러 가는 길에 우 연히 여성 캐릭터 를 만날 수 있다. 아침일 경우는 그 냥 인사만 나누게 되지만 저녁에 만 날 때는 같이 귀가 할 수도 있는데 이것은 거의 행 운에 가까운 이벤트이다. 만약 사



행십었다!

이가 안 좋으면 여성 캐릭터가 그냥 무시하고 가버린다.

#### 클레아와의 만남

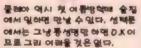
술집에서의 아르바이트, 아주 힘들지만 수익성도 좋고 그만쯤 댓가가 있는 아르바이트다. 일하던 도중 그곳에서 카드 달러를 하고 있는 플레아라는 역성과 만날 수 있었다. 클레아라~혹시 양 장군이 쓰러지면서 불렀던 바로 그 이름?! 혹시나 했더니 역시나플레아는 양 장군의 부인이었다. 양장군이 죽고 생활이 어려워지니까 할수 없이 이곳에서 아르바이트를 하고 있는 것이었다. 그녀는 양 장군을 통해서 이미 나를 알고 있었다. 하기는나도 미력하지만 양 장군의 복수를 한셈이니... 남편을 잃은 그녀의 모습에는 쓸쓸함과 의로움이 감돌고 있었다.



막도 일찍 물레이

#### 프리실라와의 만남

갑자기 군부에서 돌광성으로 모이라는 비상소집명령이 내려졌다. 이 소집에 응하여 성으로 향하던 중, 상당히 활발하고 귀여워 보이는 여자아이와 만나게 되었다. 그 여자아이는



#### 이렇게 선택하자!

- 1、말음 건다(葉をかける)
- · 2、 이름을 III다(名前をのる)



IFP POPP

이곳에 온 지 얼마 안 되는 듯 자기를 에스코트해당라는 부탁을 해왔다.

소집보다 여자가 우선인 나의 신념 에 의해서 그 여자아이를 에스코트해 주었다. 그녀에게 아이스크림을 사주고, 말에 태워주고, 공원에도 눌러가 주었다. 생김새나 분위기는 귀축적인 분위기를 풍기지만, 그녀 본인은 서민 적인 것을 상당히 좋아하는 눈치였다. 다음 주에 다시 만나기로 하고 나는 그녀와 해어졌다. 하지만 소환명령을 어긴 것 때문에 나늬 기사로서의 명에는 조금 떨어지고 말았다.



와! 맛있다



**भद्र मुजयराय** 

#### 프리실라와의 만남 2

다음 주 나는 약속을 지키기 위해 계속 그녀를 기다렸지만 그녀는 나타 나지 않고 메이드가 나타났다. 나는



०~ प्रश्नक्ष

#### 프리실라와의 만남에서 분기문은

CD

- 비상소집 따위보다는 여자 목이 중요(非常召集なん かより女のほうが大事)
- 2. 안내시켜주다(明内しておげる)
  3. 이름은 〇〇〇다(名前一(名前一(名前)) / 201고 다음주(기름)는 계속 기다리면 된다.

  파리고 마지막 여왕 탄생임에서 기억하고 있다(覚えています)고

무시하고 계속 기다렸지만 결국은 첫 당을 치고 말았다.

하면 된다.

#### 집안 일을 고민하는 소피아

소파아와의 데이트 중, 나는 그녀가 집안 일 때문에 무척 고민하고 있는 것을 암 수 있었다. 아마 죠앙파의 약혼도 집안의 사정 때문일 것이다. 그녀는 죠앙을 그다지 좋아하는 눈치가 아니니까.

#### C.P

어떻게 데이트를 하다 보면 상대 명 여자의 취미, 등이하는 것, 개 인상광과 사명 등을 알 수 있는 경우가 생긴다. 이를 참고하면 호 감도 중점에 큰 도움이 된다.

#### 수확제

수확제에서의 가장 큰 포인트는 '여자아이 찾기'를 통해서 파트너를 선택한다는 점이다. 호감도가 어느 정도 되는 여자아이들이 나오고 이육고 많은 여자들 사이에서 자신이 정한 파트너를 선택하는 것이다(마치 '월리를 찾아라'와 같다). 만약 잘못 선택하면 (책으면) 외로이 홀로... 이외에도 검습대회와 마습대회의 2가지가 있는데 이것 역시 조작이 아니라 캐릭터의 농면치에 외해 결정된다.



누구를 교용적니...



#### 토리의 고양이 이벤트

게임 중간에 로리가 고양이에 이름을 붙였다고 좋아하면서 주인공에게 알린다. 정말 귀엽군, 진에게도 이와 유사한 이벤트가 있을지도..



용~ 귀여운 고영어들이군

#### 자신의 생일

야~ 오늘은 내 생일이다. 훗! 아 직 이국에서의 생활이 얼마 안돼서 그 런 것일까? 아직은 그렇게 친한 사람 이 많지 않아서 그런지 나는 오늘 하 나도 선물을 받지 못했다. 예구구! 오 늘은 그냥 잠이나 자야겠다. C.P

나중에 호킨도가 높은 이성
이 있으면 주인공의 생일이 성물을 보내준다. 하하아! 선물을 받나준다.하하아! 선물을 받는 기름은 정말 최고이므로 꼭 받도록 노력하자.

#### 세라와의 만남

홍~ 오늘은 공휴일, 아니! 우편함 에 편지가... 읽어보니 가정교사를 구 하는 편지였다.

계다가 발신인은 명문 팩스가, 오웃! 나는 이것이 큰 행운일 지도 모

서라는 좀 쪽이하다. 처음에 가게 교사를 구한다는 의회 제지가 얻으 댁 아이 게임 끝까지 만나보는 것 이 불가능하다. 그러나 가정교사 의의를 받고 레스트를 통과한 다음 세리와 만니면 D.K! 세라는 밖에 나갈 수 없기 때문에 집안에서만 활동이 가능하다. 따라서 서라의의 DBD(조(1) 는 격주마다 있는 계약 수업이 의해 결정된다. 중간에 세 관가 백의백 집문을 MEE는데(아 기본 어디서 나오는까, 지구는 왜 자전하는가, 열액순확의 방향 등 용...)이 질문의 분기에서 어느 당 으로 대답하느니아 따라 그 때이트 (1)의 생과가 맺다진다, 그러므로 배드시 정답민이 정도(正進)가 아 님을 맨심하자, 그리고 한 가지 주 의학 점은 경주마다 서라로부터 편 지가 오는데 어때 데이르나 다른 이벤트가 있어서 서만의 집에 가지 않으면 가게교사에서 찍인으로 주 의하자, 그러므로 서라를 공략하고 싶은 물레이어는 가젱교습이 있는 날은 약속을 피하자, 격주 값이모를



시간계산을 잘 해야 할 것이다.

작! 사항당, 시험당



THE SHIP

본다는 생각을 하고 제빨리 띄스가로 향했다. 그러나 세상에 공짜는 없는 법, 상당히 까다로운 테스트가 있었지만 나는 무사히 통과할 수 있었다. 음 ~ 내가 가르칠 여자아이의 이름은 세라 띄스, 아주 아름답지만 상당히 병약한 몸이라 집밖에 나가는 것도 힘들다고 한다. 따라서 학교에 다니는 것도 어렵기 때문에 이렇게 가정교사를 구한 것이라고 한다. 음~ 왠지 동정심을 불러일으키는 스타일이다...

#### 라이즈와의 만남

등교실에 한 여자아이와 맞부딪히 게 되었다. 굉장히 파목하고 냉장해 보이는 그녀는 첫눈에 내가 용병임을 알아센 듯 했다. 게다가 손이 낀 붉은 장갑은 나의 눈길을 끌었다. 무언가 비밀이 있는 듯한 여자아이였다.



그래! 나 용병이다



면병 부수의

라이즈는 수업 도중에 거의 택명하게 됐나게 됐다. 맺수가 국이 적고 생정히 차가에 보이는 여자라서 생근하기가 일찍지도 모른다. 사실 이 라이즈는 적국의 철자인 동시에 제국의 입산 또는 여정군의 지위에 있는 여자이다. 이벤트도 상당히 많은 됐이고 프리살라를 암실할 수도 있는 부시 무시학 여자이다. 동미살아 공략해보는 것도 중을 뜻...

#### 이렇게 선택하자!

1、 コロ屋の(その通り) 2、 畳の((へいとも)



이 사람의 전착이 역사라고?

#### 소피아의 아버지

소피아와 대화하던 중 소피아의 아 버지를 만날 수 있었다. 음~ 상당한 숨주경맹이에다가 소피아에게 말하는 어투하며... 어휴! 정말로 소피아가 불쌍한 생각이 들었다. 나에게 마구 뭐라고 해대는 것은 별 판계없지만 소 피아에게까지... 소피아 말로는 그녀 의 아버지는 과거에 유명한 기사였다 고 한다. 하지만 어떤 사건으로 충격 을 받고 페인이 되어 버렸다는데...

#### 곱 되치 이벤트

민간인으로부터 편지가 왔다. 홍폭 한 곰이 날뛰면서 민간인들에게 심각 한 꾀해를 끼치고 있으니 그 녀석을 해치워 달라는 내용의 편지였다. 기사



민간인의 의료는 HP가 하락하는 안 반드시 들어주는 편이 좋다. 하지만 마이트 날짜와는 걸치지 양도록 주의하자, 만일 의료에 생 공업다면 상당한 경영치와 운장 을 얻을 수있다. 하지만 HP가 낮 은 상태에서 멋모르고 멤버다가 일기로에서 패배하면 오혀려 명 여가 많이므로 주의하자,



크이영! 공의 동생



44 8416 99

발동 공학

로서 어쩌 이를 간과할 수 있겠는가! 나는 그 곱이 있다는 장소에 달려가서 꿈을 해치워 버렸다.

#### 왕녀의 초대장



여왕제이~ 남시오



497 64...

왕녀의 반생일에 나를 궁천으로 초 대한다는 내용의 편지가 왔다. 엉! 이 상하다? 나는 궁천에 아는 사람이 전 혀 없는데... 아무른 초대장이 와서

나는 궁천으로 향했다.
그런데, 여왕의 이름이 프리실라라고 한다. 이 상하다! 혹시 전에 만난 그 역자아이가 다름 아닌 프리실라 공 주였던 것이다. 나는 그녀와 통성명을 하고 즐거운 시간을 보내게 되었다. 하지만 귀족들은 나와 프리실라의 사이를 그리 총 게 보지만은 않는 것

#### C.P

자! 이저부터 프라널라도 공략대 성에 포함된다. 캔에 조금이라도 떨어진 택에가 있다면 이 이벤트 중 등에서 배로 갈을 수 있을 것 이다. 프리설라를 공략하는 데 있어 한 가지 주의할 점은 그녀 는 궁전에서 설기 때문에 만나기 가 쉽지 않다는 잼이다. 따라서 서이보를 잘 해 두어야 만다. 이 정막 주의만다면 공략이 수행할 지도... 같았다. 그러나 나는 여왕과 알게 되고 그녀의 초대를 받았다는 점 때문에 상당한 명예를 얻을 수 있었다.

#### 호랑이 되자 이벤트

서커스단에서 홍폭한 흰색 호랑이가 날뛰기 시작했다. 음~ 백호라... 상대하기가 만만치 않은 존재라는 것 을 느꼈지만... 기사도 정신에 불타는 나는 호랑이를 띄치하는 테 성공했다. 그러자 한 도화사가 나타나서 알 수 없는 말을 되세기고는 사라진다. 그 도화사의 정체는 과연 무엇일까??



경력인! 이나, 그냥 백인군



मध्य द्रवर्भ

#### C.P

이 호텔이는 상당이 강하므로 주 의하자, 그리고 그 도화사는 프 리실한 공주와 팽펜이 있을 뜻 하다.

#### 칭호에 대하여

이 게임의 청호는 플레이어의 행동과 능력치에 의해 결정된다. 예를 들어 예법이 아주 낮으면 무례한 기사, 검술이 높으면 검투사, 여자아이들에게 인기가 많으면 거리의 아이풀, 휴식만 취하면 게으름병이 등등 천차만별로 아주 다양하다(참고로 필자가 받은 최고의 청호는 슈퍼스타이다). 그리고 일시적인 청호가 있는데 만약 자신이 거리의 아이들이라 해도 나이스가이에 선발되면 그때부터의 청호는 아이스 가이가 된다. 이러한 청호는 시간이 지나면 본래 청호로 돌아오게

되며 꿈이나 호랑이 되치 이벤트를 둘리어했을 때 얻는 청호도 이러한 일시 적인 청호에 속하게 된다.

#### 크리스마스 이브



श्व~ य्व~

#### C.P

크리스 마스 이보에는 주인공과 호갑도가 어느 정도 있는 제탁해 들이 무대복을 입고 등장하게 된 다. 이중에서 가장 호갑도가 늘 은 여성이 자신의 테스파트네가 되며(자신이 고르는 것이 아닐) 면역 그 여성의 호갑도가 들으면 집에까지 함께귀귀하게 된다.

#### C.P

매네시스와 세라는 특수한 경우로 각각 자신들의 집에서 크리스 마스 이보를 보내게 된다. 두 여 성을 공략하고 싶으면 밴드시 그 내물의 집에 클리도록 하자

한 해중 어쩌면 가장 큰 행사라 할 수 있는 크리스마스 이브, 이 크리스마스 이브의 행사가 궁전에서 열리게 되었다. 프리실라 왕비를 영접한 다음 나는 댄스 파트너를 선택하게 되었다.

#### 실베스타

한 해를 정리하는 마지막 날인 실 베스타, 나는 실베스타 광장에서 함께 계약의 시간을 맞이할 파트너를 찾고 있다.



Siell u Sold"



약! 조물맛이다

#### C.P

설비스타이는 자신이 동액하고 설 은 여성을 설제할 수 있다(물론 거 쟁당할 수도 있다), 만일 호강도가 높은 여성이 있으면 지체 집으로 찾아오거나 된지를 통해서 주인공 과 동액할 수도 있다. 물론 메네시 소와 세하는 자성의 집에서 살려스 하를 맺어하게 된다.

#### C.F

빨래하인 데이에는 여자들이 초등릿을 보내오는데 요각도가 그런 높지 않아도 의리의 초등 팃이라면서 주는 여자들이 많 요므로 이것때문에 옮지 않자.

#### 발렌타인 데이

아~ 그토록 기다리고 기다리던 발 렌타인 데이가 왔다. 과연 나는 몇 개 의 초콜릿을 받을 수 있을까?

#### 소피아의 오디션

소피아가 갑자기 나의 집을 방문했다. 내용인즉 자신이 배우 오디션을 보는데 시간이 되면 꼭 와달라는 것이었다. 여자와의 약속에는 무적(?)을 자랑하는 나... 즉시 나는 소피아의오디션에 향하게 되었다. 그곳에서 역겨운 조앙을 또 만났지만 뱀 달었이소피아의오디션은 불합격했지만 견습생으로는 활동할 수 있게 되었다면 자신은 최선을 다해서 만족한다고 한다. 음~ 역시 좋은 아이야, 후후...



제공에 전인(변리)

#### 1년을 마치며...

1년이란 시간이 지나갔다. 처유 1 년동안에 있어서 가장 중요한 것은 기 초를 탄탄히 다지는 것이다. 우선 능 력치를 올리고, 많은 여성들을 알아야 하고, 돈도 벌어 놓아야 한다. 이중에 서도 제일 중요한 것은 뭐니뭐니해도 여성들을 알아 놓아야 한다는 것이다.

호감도의 상승과 여자들의 들진(?)



역성의 표진(?)

플레이어가 1년동안 한 여자에게만 정진했더라면 호감도 하트 4개 이상 인 여성이 술술 나타나기 시작할 것이 다. 호감도가 높아지면 몇 가지 복징 이 나타나는데 이는 다음과 같다.

#### 1. 여성이 데이트를 신청한다.

여성이 먼저 데이트를 신청한다. 그 형태는 ①길을 가다가 만났을 때 신청 ②플레이어의 집에 찾아와 신청 ③먼지 로 신청 ()다른 여자아이를 만나러 가 다가 신청 등으로 나타난다(이 데이트 신청을 거부했을 경우에 벌어지는 사태 는 책임지지 않겠다), 여기서 주의할 것 은 4번인데 솔직하게 말하지 않으면 데 이트를 신청해오므로 주의하자, 역시 세이브를 해두는 것이...

#### 2. 이성이 선물을 해 준다. 화이트 데이

배우 소박아

도둑 아자.

事 外办.

C.P

소피아의 오디션은 목수 이벤트

중 하나이므로 소피아의 호 간도

가 높을 때막 나온다. 중간이 죠

양과의 대회에서 선택뿐이 나오

는데 자신이 하고 싶은 팀을 하

물물무~ 오늘은 화이트 테이, 파

C.P

화이로 데이에서 주의학 계은 당

에는 초문맛을 준 상대에게만 de

야한다는 것이고 또하나는 그 중에 1명에게만 사랑을 잘 수 있

다는 것이다. 그러므로 자신이

공략하고 싶은 여성에게만 주도

연 누구에게 답해를 해야 좋을까?

주인공의 생일은 물론, 생일이 아 닐 때도 선물을 준다. 물론 잘 받아줘 야지! 후후...



약! 맛있겠다

#### 3. 테이트 장소의 폭이 넘어진다.

게임 초반에는 및 군데 이외에는 데이트를 거절하던 상대가 거의 모든 장소에서 데이트가 가능해진다. 따라 서 밤새하는 이벤트도

#### 4. 박길은 같이 기닐게 된다

예전에는 데이트나 축제때 그냥 분 일만 보고 헤어지던 여성들이 이제는 밤에까지 같이 있어주고 또한 같이 귀 가하게 된다.

### 5. 이조와 얼굴표겠어 다르다.

견문이 불여일견이다.

#### 폭수 이벤트에 대해서

이것도 호감도 상승에 의한 것이지 만 중요하므로 별도로 설명하겠다. 호 감도가 높은 캐릭터들에게 신상에 무 슨 일이 생기거나 그녀를 자신에게 중 요한 일이 있다면 피코가 알려준다(다 른 연애 시뮬에 비해 좀 편한 점이 다). 이때의 이벤트는 그 여성과 엔딩 을 보고 싶다면 반드시 클리어해야 한 다. 그냥 참여만 해서는 안되며 반드 시 클리어해서 좋은 결과를 이끌어내 야만 한다(예를 들어 소피아의 수학여 행 이벤트, 오디션 이벤트, 그리고 사 교를 당해 실어중에 걸리는 이벤트나 프리실라의 왕궁귀신 이벤트, 라이즈 의 암살(?) 이벤트 등등). 이러한 이 벤트에 대비하기 위해서는 2년째 등 어섰을 때(호감도가 높은 여성이 있을 때) 세이브를 자주 해 두자, 또한 이 러한 이벤트는 호감도가 낮거나 혹은 그 시기를 놓쳐버리면 아예 발생하지 않으므로 주의하자.

#### 5월제 2

2년째 들어서 효감도가 높은 여성 이 있으면 5월세에 데리고 가자, 그러 면 그 여성이 5월의 최고 미인을 묶는



지! 누구를 교통하나

대회에 참가하게 된다. 주인공은 투표 권이 있는데(당연히 통해한 파트너를 선택해야겠지!) 만약 그 여성이 우승 하면 주인공에 대한 호감도가 대폭 상 승하게 된다(특히 소피아나 스)

#### 스포츠 제전

스포츠 제전에는 4가지의 미나 게 일이 있다.

1, 타이밍을 맞추어 나무를 베는 게임 (まきわつてナイト)



함의 나무를 되자

- 2 말을 달리다가 타이밍에 맞추어 벼랑 앞에 서는 계일 (はしつてナイト)
- 3. 버튼인티로 함을 축약하여 강옷을 부수는 게임 (もちあげナイト)



목사! 경유을 보수자

4. 버튼연타로 함을 모이서 물건을 먼지는 개발 (にわしてナイト)



PIOSE POSE

#### 메네시스와의 만나

약국에서 아르바이트를 하던 것 숲 속의 작은 오두막에서 약을 배달해달 라는 의뢰가 들어왔다. 나는 이에 용 해서 숲속의 작은 오두막으로 향했다. 그곳에는 작고 메우 큰 안경을 낀 여 자아이가 살고 있었다. 마녀인지 과학 자인지 모를 피상한 복장에다가 얼굴

### 그등 공박



**3 M** 



백4시스의 동장

CP

메네시스는 술 아니면 자가 집에 서만 데이르가 가능한 이자 오빠 쿠잭인 스타일이다. 하지만 이의 로 공략은 편할 지도~

- 이렇게 선택하자!
- 1, 일단 본인에게 물건을 건네주다 (一,人に荷物お波す)
- 2 公中(ある)

을 가릴 정도의 론 안강은... 조금 이 상한 느낌이 드는 여자였다. 그녀는 나에게 화학에 관심이 있냐고 물어보 았다. 그렇다고 대답하자 그녀는 갑자 기 호감을 나타내며 자기가 바쁘지 않 을 때에는 방문해도 좋다고 했다. 뭔 가 알 수 없는 여자아이였다.



#### 평일과 아르바이트, 그리고 돈

이마 이때쯤이면 평일에도 아르바 이트가 가능할 것이다. 아무래도 아르 바이트는 돈을 바는 것이 목적이기는 하지만 능력치 판리에도 힘쓰도록 하 자. 또한 이때부터 호감도가 높은 역 성이 있으면 아료바이트 도중에 나타 나기도 한다. 돈 역시 등급이 있어서 이를 확인할 수 있다.

#### 부동의 브란키오, 빙염의 라이나놀

2번째 전쟁의 전황은 아군의 우세로 나아가고 있다. 열세에 몰린 적들, 그 런데 그 중에서 '부등의 보란키오'라 는 자가 일기토를 걸어왔다. 나는 열 심히 용전했지만 전쟁 전의 무리한 아 르바이트로 세력이 달려서 그만 쓰러 지고 말았다(실제로 보란키오는 그다 지 강하지 않지만 필자는 때디를 보기 위해 일부러 졌다. 보란키오를 이겨도 라이나놀과의 전투는 없는 듯하다).



이! 맛집이 좋아 보이는데..



皇頃(秋女)

#### 백의의 천사 테디

보란키오에게 당해서 정신을 잃은 나, 일어나 보니 돌팡 국립병원에 입 원해 있었다. 데디라는 간호원이 내 간호를 맡게 되었다고 한다. 간단한 인사를 나누고 나는 휴식을 취해야만 했다. 데디, 정말 보면 불수록 아름답 고 마치 천사를 연상시키는 상냥함을 갖춘 여자다.



잘 부탁합니다

CP

해다는 박도시 병원에 입원해야 만 물 수 있다. 그러나 곱 따위와 의 전투에 져서는 해디를 만날 수 없으므로 주의하자, 마치 배 됩당이 + 노노부라의 병원을 연 상시킨다(현소리역)

#### 이렇게 선택하자!

1、 登 부탁합니다 (よろしく観ねがいします)

#### 여름의 해변 신

여름에 헤번으로 데이트를 가게 되면 호감도가 높은 여성일 경우는 특별 수영복 신을 볼 수 있다. 단, 플레아 는 예의



수명배을 얻은 소짜이



스! 맛있는데

## 안과의 만남

길음 가던 중 안이라고 하는 여성이 나에게 말을 걸어왔다. 수줍음이 굉장히 많은지 말을 더듬거리면서 나에게 친구로 지낼 의향이 있냐고 물어봤다. 나는 미인이 이러한 제의를 하는데 거절할 이유가 전혀 없으므로 좋다고 대답했다. 그러자 그녀는 굉장히 좋아하면서 다음을 기약하는데...



용~ 어쁘군

C.P

연과는 거의 유민으로 만나게 된다. 처음부터 호갑도가 아르 3개 이며 데이트도 잘 용해준다. 의 문에 싸인파트네이다

#### 소피아의 위기

피코로부터 소피아가 수학여행을 갔다는 정보를 얻은 나는 혹시나 하는 마음에서 그녀의 수학여행지를 따라 가기로 했다. 아니나다들까 멍청한 죠 양 녀석 때문에 그녀는 지난번에 만난



C.P

역시 목수 이벤트에 속했다. 중 강에 생적두목과의 및기로겐이 및으니 주의

불량배들에 의해 다시 위기를 맞게 된다. 나는 그들의 두목을 쓰러뜨리고 다시 한 번 소피아를 구출하였다. 나의 품에 안기는 소피아...

#### 왕궁의 유령사건

역시 특수 이벤트로 프리실라와 알 아야만 발생한다. 프리실라나 한나에 게 위기가 닥쳐오는데... 여기서 도화 사의 정체가 밝혀질 지도 모른다.



물격 바람이...

#### 코켈네이파

또다시 이어지는 천쟁, 이번의 적 은 코킬테이파다! 필살기가 강력하고 엄청난 속도를 자랑하는 적이었지만 결국은 나의 승리로 끝나고 말았다.



모대난자

#### 나의 생일 2

오늘은 나의 생일, 것! 그런데 소 피아가 나에게 선물을 준다. 아~ 이 강격...



필자의 행우는 소피아에게 받았 지만 호강도가 가장 높은 다른 여성으로부터 선물을 받는 것이 가능하다.



37년만의 선물

#### 첫눈

두 번째 맞이하는 크리스 마스 이 보, 이때에 호감도가 높은 캐릭터가 있으면 37년만에 내리는 눈을 귀가 중에 구경할 수 있을 것이다.

#### 노웨에 대하여





일비스, 강이다

노열은 승겨진 케릭터라 할 수 있다. 이벤트도 가장 적고 만나는 시기도 가장 늦다. 방법은 독자 여러분들이 스스로 찾아보도록 하고 한 가지 힌트를 주자면 노열의 정체는 가장 먼저 만나는 여자이고 또한 가장 여러분과 함께 있는 시간이 많은 케릭터이다 (힌트를 너무 많이 주었나?)

#### 할비스와의 일전

이게 전쟁도 거의 막바지에 이르렀 다. 하지만 부대전에서는 적의 마법사

#### C.P

1",C7", -1" . 3" 6".

적의 공병은 상당히 강하다, 상 성에 구애받지 않는데다가 공계 역도 높다, 개다가 일비스는 막 강한 필설가에, 회교에 또한 딸 군이다. 주의하도록 하자,

부대 때문에 고전을 먼치 못하고 개다 가 적의 장수는 제 2인자인 할비스! 이 난국을 등파할 열쇠는 바로 내가 쥐고 있다!

#### 소피아의 사고

소피아가 드디어 연극에 대뷔하게 되었다. 그러나 테러라는 비인간적인 행동에 의해 소피아는 병원에 실려갔 다는데... 너무 놀란 나는 급히 병원을 찾아갔다. 테디의 말에 의하면 육체적 으로 다친 곳은 없으나 정신적인 총격 을 받아 실어중 현상을 보인다는데... 그러나 소피아를 위해줄 사람은 나밖 에 없다! 나는 적극적으로 소피아에게 힘을 되찾아주기 위해서 노력했다. 결 국 소피아는 나와 테디, 그리고 매네 시스의 도움으로 완쾌할 수 있었다.



살이렇게 결혼 소박이

#### C.P

소피아의 마지막 이벤트, 이 이 벤트의 결과에 따라 액딩이 빨라 지다. 중간에 소피아를 백명에서 따라 당간에 소피아를 백명에서 따라고 나온다. 하지만 이 이벤트 등 나온다. 하지만 이 이벤트 를 제대로 클리이하고도 조약과 의 문제를 해결하지 못하면 조약 과 결혼하는 소피아의 모습을 액 당에서 보게될 것이다.

#### 마지막 전투

드디어 마지막 전투이다. 적의 발악 은 국에 달했고 상대는 제국의 제 1인 자인 불포가리오다. 과연 이길 수 있 을까? 나는 최후의 검을 뿜어들었다.

#### 수헐 이벤트

거의 마지막 이벤트이다. 분프가리



대지막 보스(?)인 배프 기리오



발표 가격오의 중심기

C.P 부대전은 거의 프 기하고 싶을 정도 로 어둡다. 플프 가리오 또한 엄청 나게 당해서 될 살기 병어를 잘 듯하면 그대로 병원했더다.



으~ 막막 모자라~

오와의 일기로에서 폐하면 주인공은 병원에서 수혈을 하게 되는데 이때, 호감도가 가장 높은 여성이 수혈을 해 주다

#### 자크로이드가의 몰락

한다와의 막바지 이벤트 자크로이 도가가 거의 무너져가고 있는 상황에 서 한다는 슬픔과 좌점을 견디다 못해 주인공을 찾아오는데... 외국인 추방령, 그리고 기사로서의 수여...



THE FAFE

전쟁이 끝나자 이 나라는 전쟁의 위험을 배제시킨다라는 명분이래 의 국인을 국외로 내보내는 외국인 추방 럿을 내린다(즉, 이 나라 국적을 가지 지 않은 자는 이 나라를 떠나라는 에 기), 훗~ 이 역시 용병의 운명인가! 나는 3년간 이 나라에서 무엇을 해 왔 던 것인가? 수많은 추억들과 사건들이 나의 뇌리를 스쳐간다. 나는 국왕에게 지금까지 수고한 달래로 정식으로 기 사의 칭호를 받게 되었다. 또한 지금 까지 나에게 그다지 좋지 않은 인상을 풍기던 멧세니까지 나의 떠남을 아쉬 위하는 눈치였다. 뛰~ 할 수 없지. 로마에 가면 로마의 법을 따라야 하기 마련이니까.

파코가 나의 마지막 배용을 해줄 여성에게 편지를 보내도록 권유했다. 음~ 파연 누구에게 보내야 할 것인

#### C.P

드디어 이 개인도 엔딩으로 점이 물게 되었다. 기사 청호는 자신 이 여째껏 함 행동과 문정에 따 라서 그 청오가 달라진다 (적기사, 생기사 뚱뚱) 그리고 마지막 액딩을 볼 여성을 선택해 야 하는데 단지 호감도만 높다고 해서 액딩을 볼 수 있다는 착각 은 일찌감치 버린도록하자.

#### 대망의 엔딩

주인공이 떠나는 항구, 주인공이 마지막으로 선택한 여자가 올 것인가 오지 않을 것인가… 만일 여성의 고 백을 받고 함께 떠난다면 성공한 것이 다. 그렇지 않으면 스텝등과 함께 보 결상이 흐르게 된다.



소투어의 교육

#### C.P

만약 앤딩에 실패애을 경우는 스펙을 후에 간단한 언트가 주어 지게 된다. 그런데 그 언론가 너 무영생해서...

#### 전 캐릭터의 이벤트장소 일람

우선 데이트나 아르바이트 장소에 서 일어날 수 있는 이벤트를 간추려 보았다. 각 개인의 특수 이벤트는 피 코가 알려준다. 단, 이것은 100% 확 실한 것이 아니고 단지 확률이 높은 것이다. 여기에서 언급한 곳 이외의 장소에서도 이벤트가 일어날 수 있다.

#### 과 캐릭터별 이벤트

소파이: 극장, 고원, 각종 이르바이트 무리 서커스 캐러웨이 거리 숲 하나: 숲, 굉진에서의 이르바이트 레즈리: 화방, 찻집에서의 이르바이트 진: 언덕, 고원, 해변(?) 테디 악국, 병원 카를 레스보랑, 숲, 부띠크 스 병원, 탕진, 5월째, 등대 물레아 술집, 묘지 프리실라 왕궁, 첫집, 공중공암 매네시스:숙 리이츠 전망대, 공중공원의 호수

#### 전 캐릭터 공통 이벤트

크리스마스 이보의 댄스 해변 이벤트 (발해야 지의) 中衛 印色层 크리스마스 이브의 첫눈

#### 오마케 모드

게임을 물리어하고 세이브를 한 다 음 타이를 화면의 옵션란을 보면 ???? 된 곳에 새로운 메뉴가 뜰 것이다. 이 것은 엔딩을 본 횟수와 결과에 따라 달라진다.

#### 1. 전 메릭터 갤러리 모드



배의병 변경이 다 있군

전 캐릭터의 이벤트 신유 모은 것이다, 자신이 본 이벤트 신만 나오며 엔딩도 이에 포화된다.

#### 2. 등청 일階 모드



플레이어가 지금까지 본 통칭을 배열해 놓은 것이다.

#### 3 외문의 아이케징

이곳에서는 의문의 아이템을 팔고 있는 데 여기서 아이템을 사면 곧비로 새로운 게임으로 이어지며 이이템의 효과는 지 속된다.

- 변발서 하레 + 10
- 멋진 스테카 예반 + 10 은의 안경 때에 + 10
- 기도의 반지 산앙 + 10
- 용자의 검 검습 + 10
- 금안장 마술 + 10
- 회문의 오피서. 과 교원이터의 필설가 관측
  - 메일의 오의사
  - 사람의 모의사
  - 매매의 오의사
- 기술의 오의사
- 마음의 오익서
- 탕급는 기미
- 병원에서의 성공들을 100%로
- **医型间隔 图图区**
- SAMON BEEN KINDING 약학서: 약국에서의 성공률을 100%로
- 티집. 첫집에서의 성공들을 100%로
- 식물시전
- 포함에서의 성원통을 100°주로
- **地区东部**的环沟 经营量管 100%CR
- · 10-101 9840 HATERWEST REPRESENT
- · ONES HAD
- 대한의 성급증을 100%se
- 감시의 안경 김사원에서의 성공통을 100개로
- 골목장소 서도
- 國際和亞明科敦 為音響音 100%原
- 臺州島岡 吳科學
- 网络哈姆科科 经营售量 100万里 ● 3日報周末間
- 교지에서의 상품들을 100%로
- E MIGRID .
- 모든 패러미터 + 10





이후 제였다

#### 4. 미츠메테 피즘

미니게임 치고는 상당함 일종의 퍼즐로서 엔딩을 본 캐릭터만 플레이할 수 있다



의문의 이어병경

#### 5. 計明 및

물레이가 운영하는 술집에서 불랙 책을 하는 모드



이곳에서 불썩 책을 연습이자



피튀기는 일격필살의 미학

세각적: 스웨어 장 라 박무역전 반매인 반매중 學制何是

2100 2 NW 6 A B 4 W B 4 W B

갑자 감이 부딪치는 실기, 그리고 일기필실의 아름다움을 극명하게 드러났다. 발레이드,의 후속자이 드디어 발매되었다. 전작과는 달리 명령심당 네외 아님, 명령심당과 대립관계에 있는 사용당과의 대결이 게임의 주제로 되었다. 이제 집안 빠엉들고 무사도의 세계 등 등이가 보자.

### 전작과의 회에적



### 시스템의 개요

굉장히 따분한 이 게임용 그래도 기분 중게 플레이하기 위해서는 기본 시스템을 이해할 필요가 있다. 특히 부시도 시리조는 조작체계가 매우 독특하여 다른 대전격투 게임과는 다른 부분이 많다. 또한 전작에서 넘어오면서 일부 기본조작 방법이 변경된 부분도 있다. 우선은 독자적인 조작체계를 익힌 다음에 새로운 시스템을 이해하도록 하자. 이러한 지식은 게임 전반에 걸쳐서 그 약할을 제대로 해낼 것이다.



ML ORD

#### 결전의장

스토리 모드 영경심당과 사음당간의 해묵은 800 년간의 원한이 지금부터 폭발한다

#### 승기의 장

OPU의의 대경모드 안 죽고 및 영하나 별 수 있 을 것(가)

#### 정진의 장

난자를 (\*\*보로 '- 등 변급성 함 수 있다. 플릭되어 가 난자의 행동을 지점하여 연습할 수가 있어서 출발에 있는 소술을 연습할 수 있다. 여기에서는 진점이 아닌 죽도로 싸운다.

#### 대인의 장

2인 대전용 모드 장소를 선택하며 싸울 수 있다

#### 대학의 첫

대항의 등은 현존실당과 사는것의 공기를 나뉘어 저 단체전을 향하는 모드이다. 국도를 기지고 상 대로부터 1승을 빼앗으면 이기는 방식으로 시합 이 광체진다

#### 연결의 장

용소 전용 통소계이용을 사용하여 대접 함께와 2 대의 "V로 대존을 중기는 모드 용신대한 건물의 소매이지가 별도로 존재하여 1인정모드 시험으로 보다 박력있는 싸움을 펼칠 수 있다.

#### 지도의 장

버튼 설정 및 난이도설정을 통해서 싸움의 기본 설정을 바꾸는 모드

부시도의 조작체계 중에서 가장 독특한 것이라면 바로 프리 런닝 시스템이다. 이 시 스템으로 넓은 필드를 종횡무진으로 뛰어 다닐 수 있다. 또한 R1, R2버튼을 활용하 여 중심을 상하로 이동할 수도 있다. 이들 시스템을 잘 활용함으로써 30라는 대결 공간을 최대한으로 활용하면서 입체적으로 자유도를 가진 격전을 즐길 수 있는 것

#### L1: 프리 런닝

나라면을 누르면서 방향기를 누르면 필드를 자유로 달밑 수 있다. 달리면 서 공격버트을 누르면 대쉬하면서 공 격할 수 있다.



··· 어디든 달라장 수 있다 ▶

#### R1: 소점프

보통 이 버튼을 사용하면 그 자리에서 소점프를 하거나 머리워르 공격한다. 또한 상대가 속면에 있는 경우에 위 버튼을 누르면 상대를 향해 자세를 가



실택 정프인다

#### R2: 중심을 아래로 이동

R2를 누르면 그 자리에 쭈그려 없는 다(하단 상태가 된다), 이 자세에서 지 면에 떨어진 무기를 주을 수 있으며 몇 가지 공격을 피할 수도 있다.



···· 추그리 없으면서 서브워폰을 즐기도 한다 🕨

#### R2 - R1 대점프

R2버튼을 누른 후 R1버튼을 누르면 대접프를 한다. 방향이와 같이 누르면 전방 또는 후방점프도 가능하다. 또 한, 점프 중에 공격버튼을 누르면 작 지와 동시에 바로 공격을 했한다. 하 지만, 점프 중에는 완전히 무방비상태 에 빠지며 취지 후에도 약간의 딜레이 가 존재한다.



~~ 넘어갈 때에나 서용한다

#### R2 + ○ 서브웨폰 공격

R2와 Off 동시에 누르면, 각 케릭터 고유의 서브웨폰을 던진다. 또한, 지 면이 모래일 경우 R2 + x를 누르면 모래를 뿌린다. 정파답지 못한 방법이 지만 승리를 위해서라면 때우 유익한 ··· 비ː이게 오래를 뿌리다니



### 서포트 캐릭터의 역할

검펜의 장(스토리 모드)에서 게임을 진행하면 도중에 같은 유파의 동료가 서포트 캐릭터로 등장한다. 그후에 그 캐릭터를 조작하면서 게임을 진행한다(그 스테이자 에서만) 그리고 서포트 캐릭터로 그 스테이지를 클리어 하면 나중에 보스를 처치한 후에 그 서포트 캐릭터를 처음부터 사용할 수 있게 된다 물론 이 캐릭터는 어떤 모드에서도 사용할 수 있다. 모두 18명의 서포트 캐릭터가 등장한다

### 스테이지 설명

그림을 보면 알 수 있듯이 이번 싸움의 무대가 이곳에서 펼쳐진다. 명경심당축 캐릭터 를 선택했음 경우는 우측에서 좌측으로, 사음당축을 선택했다면 좌측에서 우측으로 침 공한다 케릭터 각각의 참공 부트는 다르다.



#### ●수해비·밀감될

사음당이 존재하는 성 신도 명경심당 케릭터의 종반 김전은 이곳에서 펼쳐진다.

#### ②선착장

신도와 육자를 연결하는 휴일한 교통수단인 연락선의 발착장. 사 음당속 케릭터는 여기를 통과하 여 바다를 건넌다. 스테이지 전 세가 대체로 기울어져 있다

#### ③시황원·누문

신도정상 부근의 숲에 있는 사용 원의 입구. 사용당의 본부와 이 문 안쪽에 있다.

### ① 산업패기를 처리장 예정지!

산업 폐기를 예정자. 지역주민의 반대로 공사가 진행되지 않고 있 다. 넓고 팽팽한 지형을 이용하 가 자주 프리 런님을 사용하자.

#### 6신 잭빌딩 지하

수 년전에 건설된 이 지역에는 유입하게 근대적인 고충빌딩이 들어섰다. 이 스테이지는 빌딩의 지하로 사용당 캐릭터가 여기를 용과한다

#### 6천망기 등대

신도의 일대를 지나는 배를 바쳐 주는 등대가 하나의 스테이지다. 등대부근의 평탄지와 안쪽의 계 단처를 이용한 전투가 재미있는 스테이지.

#### 아식후

높은 파도로 침식이 되어 그 모 일이 마치 큰 별이 암석을 먹는 듯하다고 하여 이런 아름이 붙여 졌다. 산재된 암석과 시방의 결 바이 전투를 방해하는 요소이다.

- ③ 세도광산철도 · 역구내 플랫폼과 선로의 고도차가 상당한 스테이지
- @ 안지전철 철교 및 이 지방 유일의 상급하천으로 안지 전천물 건너는 광산철도의 철교
- ₩ 등 대취수막 인지전원 하류에 있는 경수템
- ₩ 등문 등

단차가 있는 여러 계의 평지가 모인 스테이지. 왼쪽 하단으로 계속 열어 지면 바로 죽으니 주의해야 한다.

#### LLT TIME

#### 伊本は日

중유등골로 총앙에 큰 단치가 있는 것이 특징. 명경심당속이 스토리를 시작할 때, 그리고 사용혹은 중반에 등장하는 중요한 장소

(Bara)

지진과 다리가 오래 되어서 일부가 무너졌다 넓은 다리의 혹은 장소에 서 싸우는 스테이지.

B명강관 앞

흥경신당해외 본거지인 방경관의 앞 이 스테이지가 된다. 명경심당촉 케 릭터가 출발할 때 사용당의 난자와 전투를 발간다.

사음당 전용기

#### 타격효과의 색깔이 주는 의미

상대방과 싸우다가 공격이 성공하면 빛이 자주 나타난다. 이것은 이펙트(타격효과)라고 불리는 것으로 빛이 위치 와 색으로 어느 부위에 어느 정도 대미지를 주었는지 또는 방어를 했는지 알 수 있다. 이펙트 효과로 플레이어와 적의 상태를 파악한 다음 행동할 여유를 갖는다면 그리 쉽게 때배하는 일은 없을 것이다

> 1.작색: 상대의 피가 되어 오른다면 급소를 깊숙이 찌르는 공격이 성공했다는 포시이다. 급소는 머리, 가슴, 배 부분에 있다. 이 3곳 이외의 장소에 맞았음 경우에는 적색의 효과가 나타나지 않는다.

2.주황색: 신체에 큰 따격을 입하지 못했음 경우, 주황색의 어펙트 효과가 나타난다. 상반산에 대미지를 입었다면 파워가 감소하고 다리에 맞으면 스피드가 내려간다.

3.분홍색: 무기끼리, 또는 장애물에 무기가 맞았을 경우 나타나는 색깔이다. 게임 중에 가장 많이 볼 수 있는 효과로 대미지는 서로 받지 않은 상태이다.

마이막성 막기 때문에 약습을 당할 수도..

### 캐릭터별 고유기

이 게임에는 무기법로 설정되어 있는 기술 이외에도 캐릭터에 따라서 사용할 수 있는 전용기가 있다. 모든 고유가좋은 나오기까지 동작이 크며 기습을 목적으로 하지만 자유자재로 사용할 수 만 있다면 충분한 도움이 된다. 이 기술은 영결심단과 사용단의 유파 별로 확실하게 나뉘는 것이 복장이다. 그 중에서도 어카도 養管 와 타츠미 御門 가 사용하는 사목과 겐고로우 秀五郎 가 사용하는 용미/前尾· 타츠미의 병식·농원은 알아채기가 어렵고 대저 방법을 알지 못하면 상대방을 당할 수 없다. 또한 상대가 전룡기를 회**의하면 큰 달레이를 가지게 되어 그 후에는** 책임질 수 없는 사태가 발생한다. 그러므로 어디까지나 기습을 목적으로 사용한다는 사실을 잊지 많자 또한 어떤 케릭터에게는 잡기가 존재하여 이것을 성공하면 일격으로 적을 물리질 수 있다.

#### 명경심당 전용기

| मुख           | £ 7 1  | 444           | ageter 4    | HARDE C |
|---------------|--------|---------------|-------------|---------|
| Mei           | EFÇ    | (FOCTON # S   | Elwan Dissi | FQ.     |
| olon          | ाधार   | 조 및 하단, 역수유적  | Dl of       | R2      |
| 時今            | ाधार   | <b>소</b> 제    | Grant .     |         |
| 172,96, 199 1 | A)C    | 23.A3<br>47.C | HAO,        | FC      |
| 병의 수망         | Ole ac | 조 제           | HAU.        |         |



[석ㆍ유월 계술, 그래나 준비통적이 너무 크다

|           | 1011,84  | House |     |
|-----------|----------|-------|-----|
|           | 40多 南京)  | 47) . |     |
| 3         | ∆(, , -) | FQ -  | 1   |
| 1, 44     | ₽        | PQ -  |     |
| क्षा भन्न | 祖亲 春     | F2 ·  |     |
|           | w 115    |       | 150 |

113 오반상 EIF 11,113 작업적 의 & DI CREPT 봉수계 ि शिमा ग ERG. 3151 유민상



GAME CHAMP MAY 1998 209

| 178 | FIG.C VE | 94  | 건 ( 기 4)照) | 및 작산단에 작 · × |
|-----|----------|-----|------------|--------------|
| 수박  | £11²     | \$C | Ja 1 € , & | (항착한테이 - X   |



에 어느 정도 경험이 필요





잡역사 단시교

하다

제국 때문 무

그유 표면다

#### 기보 패터 : 프리 러니 심오한 검기로의 접근

결전의 장에서 무기의 선택은 중요 타도는 리치가 짧아서 상대에게 접 한 포인트로 작용한다. 추천하고 싶은 근하여 공격할 필요가 있다. 잘 쓰이 무기는 명경심당에서는 치도, 사용당 는 기술은 프리 런닝에서 ×버튼을 사 용한 공기기로 CPU전에서는 이 공격 은 창이다. 이 두 가지 무기는 리치가 을 주속으로 싸우면 큰 도움이 된다. 메우 길어서 상대를 멀리서도 공격함 수 있고 비교적 간단하게 스테이지를 진행할 수 있기 때문이다. 그 의의 다 른 무기는 접근해서 싸워야 하기 때문





지만에서 위도로면 다하여 없다

플레이어가 선택한 케릭터의 파워 에 의해서 폐턴이 변하게 된다 파위가 있는 케릭터라면, 프리 런 닝후에 축면으로 들아가 ×버튼 공격으로 가드하도록 만든다 음, 다시 달리면서 버튼 공격, 파워가 없는 캐릭 터라면 가느 후에 전 시고참 등으로 상대 ほ 내리쳐 배는 공격이 유효하 다. 상대 캐 릭터가 난자 일 경우라면 이라한 महां १ कि कि



프리 건녕에서 상대와 부딪히면 서로 대적상태가 된다. 파워가 없는 캐릭터라면 상태에게 반격할 때에 서로 칼이

행하면 다음에는 플레이어가 사용함 수 있다. 쉽게 사용할 수 있는 치도와 상을 사용하고 있다면 문제가 없을 것



닦에서 살짝 긋는다



THE RIVER WHITE

부딪히면 대적상태가 되기도 한다. 대 석상태에서 버튼을 연타하면 상대를 누르게 된다. 이때에 방향키를 상대와 역방향으로 입력하면 대적상태류 중 단해 버린다 대적상태에서 이기면 상 대북 쓰러뜨리게 된다. 상대器 쓰러뜨 렀다면 바로 공격하자, 이때에는 다운 공격중에서도 맞히기 쉬운 기술을 사 용하사. [리고 이 타격으로 상대가 부상을 입었다면 바로 추가공격을 가 한다. 상대와의 측이 어긋날 때까지 몇 번이고 가능하니 제대로 일어날 때 까지 칼질을 하자.

#### 서포트 캐릭터를 능숙하게 사용하자

결전의 장에서는 도중에 서포트 개 리티로 세인지하는 이벤트가 있다. 여 기에서 서포트 캐릭터를 살린 채로 진





#### ाषु इपलदश

우선 스토리모드에서 한 유파(사음 당이나 명경심당 중 한쪽)의 서포트 케릭터를 모두 모으면 메인 메뉴에 찬 바라 모드가 나온다. 이 찬바라 모드 물 아무 캐릭터로 15분 이내에 끌리 어하면 총잡이 캐릭터를 사용할 수 있 다. 명경판 캐릭터로 클리어하면 M16을 사용하는 츠바메가 나오고, 사용당의 경우는 건데 차세가 나온다.



**GAME CHAMP** 

# **导 上 (打 刀)**

전체 길이: 98cm 말 길이: 73.8cm

명령심당과 사용당 모두가 사용할 수 있는 무기로 가볍기 때문에 스피드는 빠르지만 리치가 많은 것이 최대의 단점이다. 하지만 가볍기 때문에 모든 캐릭터가 쉽게 사용할 수 있다. 여러 제통의 배기와 찌르기 기술을 가지고 있으며, 이 게임의 기본이 되는 무기이다. 어느 정도 매일이 오른 플레이어가 사용하면 좋은 큰 효과를 맛볼 수 있는 무기이다(참고로 거합(居合-이아이)라는 자세는 검술에서 앉은 체로 집을 뽑아 단숨에 배어 넘어뜨리는 기술을 말한다).



| 347 023          |  |
|------------------|--|
| 095 000          |  |
| 月本月 ①②⑥          |  |
| 우 八 川 (文明) ① ② ③ |  |
| 2日早日日火 ①②③       |  |
| DADAMAN (DA      |  |

APHTING (1) 2 3 니어트 스토케(ナイトーストーカ) ①②③ 477 (D 2 3 M144 (125 72 235 023

시어로(주목) ① ② ③ 9494(X+N) DQ3 早日里(ウタマル) ②③④ 219 (\*\*\*\* D @ 3 皇山 空間口(トニー梅田) ①②⑤ つつなつき(ハイウェイマン) ①②③

#### 대상단/상단

| 진직함           | 0                                  |
|---------------|------------------------------------|
| 등참            | ×                                  |
| 파고들어 잔직참      | 0                                  |
| 파고들어 동참(1991) | $\rightarrow$ $\times$             |
| 진직고참          | $\rightarrow \rightarrow \Diamond$ |
| 넓이들어 역동(逆興)   | ×                                  |
| 천명 의전배기       | OXX                                |

#### • 정안/하단정안

| 7 4 4 7  | 0    |
|----------|------|
| 역동배기     | ×    |
| 진적고참     | → 0  |
| 파고들어 역동  | ~-*X |
| 뛰어들어 짜르기 | 0    |
| 다리 후리기   | ×    |
| 丑里       | oxo  |
|          |      |

#### . 생퇴상/우포상

|             | _                    |
|-------------|----------------------|
| 진작활 .       | 0'                   |
| <b>겎기</b> · | ×                    |
| 파고들이 진직한    | -10                  |
| 파고들이 위로 베기  | $\rightarrow \times$ |
| 저녹점 . '     | XQO                  |
| 취이 에워싸기     | xox                  |

### ● 이도류(명령심당전용)

|     | -                    |
|-----|----------------------|
| 0   | 네리                   |
| ×   | -                    |
| OX  | . 쌓일                 |
| ×o  | 원책                   |
| OXX | 피려                   |
| xoo | 질풍                   |
|     | x<br>ox<br>xo<br>oxx |

#### · HOK NEST MA)

PH

|   |      | -    | -   | _ |    | И |
|---|------|------|-----|---|----|---|
|   | 네이네  | וכ   | •   |   | 0  |   |
|   | Holu | וכו  |     |   | ×  |   |
| , | 빛일문  | 자    |     |   | •× |   |
|   | 왼쪽으  | 星    |     |   | 1× |   |
|   | 피하며  | 書の上  | 101 |   |    |   |
|   | 집품으  | ALC: |     |   | ×  |   |



게들이 역동, 국민에서 시용이만 본 효과



다리 후리에 생대의 병을 노름다. 다운된 상대에게 사용이면?



학교들이 위로 배기, 리치기 상당이다



이도전쟁 씨르게, 이도부만이 기능한 때문



정풍유별, 별적점 날아가 찌르자만 의수등적이 쓸데없이 많다

# 소드(ロングソード

<del>라도와 비슷한 사이즈로 서양에서 사용되는 무기이다. 타도보다 조금 기뻐워서 스펙트는 이간 빠르다.</del> 타도와 비슷한 기술이 짧게 때문에 타도와 비슷하게 사용한다. 그러나 단숨에 뿜어져 나오는 파괴력은 타도보다 우위에 서 있다. 단발기로서 강력한 기술은 상대에게 뛰어들어가서 공격하는 진직고참과 뛰어들어 진직함, 이 기술은 타도에서 사용할 때보다 리치가 길기 때문에 상대의 머리를 노리는 것이 효과적이다. 또한 용소드는 이도류로 구성할 수 있지만 타도로 이도류가 가능한 캐릭터와 용소드로



四, 1 1 2 3 गामाद । 23 E| AD| 1 2 3 4 우지네다 1 2 3 오타루비 : 2 3

마츠무사 ①②③ COU NETPON LYME AET OOO 457 D23 FOOD PELL

72 DOG Ø 000 지역로 ①②③ OLON DOS 우탁말 1 2 5

हार ज्या 토니 우미에 ①②③ CONTROP TO CO

#### • 대상단/상단

| 진직참         | m   |
|-------------|-----|
| 등참          | ×   |
| 파고들어 진직함    | •6) |
| 파고들어 등참(門前) | →×  |
| 진칙고참        | 0   |
| 날아들어 약동(逆門) | >   |
| 등참들 · 진직참   | xoo |

#### • 인수중단/중단

|          | _     |
|----------|-------|
| 기시네기     | 0     |
| 역동배기     | ×     |
| 진직고참     | -0    |
| 파고들이 역동  | ~×X   |
| 뛰어들어 짜르기 | -+-0  |
| 다리후리기    | X     |
| 중단·천명사미물 | 0 X-K |

#### ・ 山とく くんしょ

| ,          |      |
|------------|------|
| 진직참        | 0    |
| <b>작</b> 기 | ×    |
| 파고들어 진직참   |      |
| 파고들어 꺾기    | ×X   |
| 이연퇴기사참     | XX-C |
|            |      |

#### • 이도류(명정심당전용)

| 田がい      | 0    |
|----------|------|
| 0        | ×    |
| 이도천명 베기  | 2 X  |
| 0111     | XX,  |
| 이도천명 찌르기 | OXX  |
| 이엄천      | XXO  |
| 이렇제수 찌르기 | ××-× |

#### • 거인(사음당전용)

| 내려 베기     | 0       |
|-----------|---------|
| MONIT     | ×       |
| 발일문자      | -• X    |
| 원목으로 피하여  | 'J'X    |
| HO!UZ!    | of many |
| 오른쪽으로 피하여 | 1×      |
| 역수난발      |         |
| 질풍유발 ."   | ×       |



전작고정, 현 방짝 닦이들어서 미리를 노린다



중단 - 전명사이트, 2의 배기 후 다지역을 리자기 전 자르기로 마무리



이연역국사업 2번 이단배국 후 생각 방어용 격요로 사용한다



이렇게수 깨르게, 전에 후 상황 때문가, 라지, 학과적 모두 뛰어나고 이후 맛있다



전체 길이: 119cm

क गुर्ग : 93.2cm

早刊: 2.1Kg

매우 오래된 듯한 보양으로 길이가 길로 투입다. 기술도 크게 위투로며 위력을 중시한 것이 많다. 무겁기 때문에 스피드가 느린 기술이 많은 것이 의대의 난점. 하지만 어느 정도 힘을 가진 크릭터라면 나를때로 가볍게 사용할 수 있는 라벨의 무기이다. 어떤 자세에서 어떠한 상태에 있더라도 높은 방어효과를 가지고 있는 편리하다. 상대의 무기가 리치가 짧은 하도하면 리치를 살려서 상대의 공격범위 밖에서 공격할 수도 있지만, 치도와 찾음 가진 상대라면 고전을 면치 옷할 것이다. 상급자를 위한 무기라고 보면 된다.



| a Tulles     | Jan 13 |
|--------------|--------|
| 진직참          | 0      |
| 역동후리기        | ×      |
| 한 손 파고들어 수직참 | 0      |
| 투구 열어뜨리기     | →x     |
| 진직동타표참       | OXC    |
| 전적이중영수를      | (1)30  |

| 4 01 12 1 | 70.0 |
|-----------|------|
| 진직참       | 27   |
| 동타        | ×    |
| 養量        | →0   |
| 다리 후리기    | - *× |
| 병식천무·표참   | OX . |
|           |      |

### 역수우차/역수차

| 진직참      | -,  |
|----------|-----|
| 역수겎기     | ×   |
| 파고들어 진직함 |     |
| 용승       | • 1 |
| 이천명      | ×,  |
| 이천영토지주   | ×   |



이전명토저주, 2년 공개한 다음 뒤로 살짝 찍힌 후 다시 전전이다 이단 배기 공기을 한다





병식전무 - 표정 계장 일반적인 펌비네이션



# 

전체 김이: 115cm

모양을 보면 알 수 있듯이 공격력을 중시한 대형 검이다. 아태도와 비슷하게 무게가 있기 때문에 스피드가 느린 것이 결점이다. 그녀서 힘이 없는 케릭터라면 만족할 만큼 사용할 수 없을 것이다. 그러나 그 위력은 절대적이며 공격을 가드하게 만들면 상대를 멀리 밀리게 만들 수 있다. 때문에 보르드 소드를 사용한다면 호쾌한 공격방법을 생각할 수 있을 것이다. 외외로 빠른 톱비네이션 공격도 몇 개 갖추어져 있다.



천명세, 자세기 기의 등품으로 제 옷기다. 모두 수직광기으로 한 HAZ THE RALL

#### · 서자루/서신자

| 뇌천쇄      | 0   |
|----------|-----|
| 역동후리기    | ×   |
| 파고들어 수직참 | 0   |
| 투구 떨어뜨리기 | →×  |
| Rithfell | OYO |

• 우차/변형 우차

### • 거위 / 하단거위

| Vicinity of the control of the contr |     |
|--|-----|
| ~ 진직참  |     |
| 동티   |     |
| #8   |     |
| 다리후리기  | * * |
| 동반   | 5.5 |
| 병석천명   |     |
| 투구 떨어뜨리기   |     |



등장단위, 스피드는 보통이지면 자세를 낮은 상략에서 공격인다는 것이 장점

#### 내려치기

| 동참   |        | 4   |
|------|--------|-----|
| 파고들어 | 내려치기   | * 1 |
| 무아들어 | 후리기    | * × |
| 병식천명 | · 내려치기 | ONE |
| 도하나모 |        | XX. |







早刊: 1.9Kg

명경심당만이 사용하는 무기로 리치가 굉장히 길고, 베고 짜르는 기술이 강력하기 때문에 대단히 편리하다. 하지만 공격을 헛치게 되면 큰 틈이 발생한다. 치도의 기술 중 가장 사용하기 쉬운 것은 면터 째로기 이단이다. 이 기술을 2만째에서 멈추면 통이 적어서 위험이 거의 없다. 그러나 이 기술은 작선적이라서 적이 술째만 돌아도 간단하게 피한다. 프리 런닝에서 x버튼으로 공격으로 적의 움직임을 제압한 다음 사용하자. 치도는 팔상의 자세에서 나오는 면타돌이단이 강력하다. 첫 번째 공격을 일부러 헛손집 한 후, 상대의 공격을 유인하고 두 번째인 찌르기를 주공격으로 사용하면 큰 효과를 받위한다. 이 기술은 **삷단기솥이지만, CPU전에서는 이단찍에서 멈추는 것이 좋다. 두 번째 단계에서 상대와의 측이 뒤틀려져서 세 번째 기술이 맞지 않게 되기 때문이다.** 

| ● dizivi            | • 12/2    | <b>3</b> | <del>्                                    </del> | - 57  |
|---------------------|-----------|----------|--|-------|
| WE A" 200 0.00      | 면타        | 0 _      | <b>平型</b> 기                                      |       |
| 長野 い つ 大手           | <b>81</b> | ×        | 거불   |       |
| 뛰어들어 병합0            | 파고용어 연락   | OFF      | 뛰어들어 면티  |       |
| 뛰어들어 거를             | 파고들어 경타   | '→x-     | 뛰어들어 거불  |       |
| 임등타 1 8             | 양동불       | 1×       | 양거불  | * ×   |
| 음종타 중 · 1×          | 851       | 1× 1     | 음거불  | . ×   |
| 동반상반의 · · · · · × × | 뛰어들어 궁물   | →-0      | 궁들   |       |
| 1000                | 산풍        | •×       | 역거불  | * * 6 |
|                     | 卷掛王 。、    | xox      | 거불조종   |       |
|                     | 여타찌르기 2다  | 00-0     | 역신자 떨어뜨리기  | ****  |





면타제르기 2명 여자만 3번 공기한다 두 번째





기별조룡, 이단은 한 번 도반 후 광중으로 제도를 의견시켰다. 맛있는 계술이다

## シノ(槍)

전체 길이: 182cm

칼 길이: 30cm

早刊: 1.7Kc

사용당만이 사용하는 무기로 모든 무기 중에서도 가장 긴 리치를 자랑한다. 위투로는 공격도 할 수 있지만 기본적인 공격패턴은 찌르기 공격이다. 연속공격도 가능하지만 찌르기가 주세가 되기 때문에 각도가 조금만 변해도 간단하게 피할 수 있다는 것이 약점이다. 황은 비교적 사용하기도 쉽고 강력한 기술이 갖추어져 있다. 추천하는 기술은 맹진오단, 의전삼단, 참단, 짜, 귀양염 등의 1회의 버튼 입력으로 수차례 공격하는 다단기이다. 이 기술들은 상대가 방어하게 만들며, 그 방어하는 톱을 노려서 공격하는 것이 요결이다. 자기와 상대의 위치와 상황에 맞게 각 기술을 사용하는 것이 포인트, 그밖에 괜찮은 기술로는 귀양염을 들 수 있다. 이 기술은 다단기로서 상대의 무기를 튕겨내며 틈을 만들어 그대로 공격을 가할 수 있는 매우 강력한 기술이다. 그러나 중거리에서 사용하지 않으면 오히려 이쪽에서 당할 수 있기 때문에 프리 런닝에서 ※버튼공격으로 상대와의 거리를 조절하면서 사용하자.



| • গ্ৰথ     | 7000 |
|------------|------|
| <b>第</b> 令 |      |
| 소고         |      |
| 뛰어들어 한손짜리기 |      |
| 파          |      |
| 소고이박자      | . "  |
| 삼박자        | 110  |
|            |      |

|             | <b>४</b> स | e. bi  | 단       |
|-------------|------------|--------|---------|
| <b>验</b> 全  |            | 8代性。全  | 0       |
| 17.15.4.C.2 |            | 소교회두쓰기 |         |
| 찍르기         | 140        | 첩반     | ×       |
| 희전이답        | *×         | 귀안염    | * -0 K  |
| 명진 오단       | - + +5     | 소고열타이단 | 100     |
| 희전삼단        | * *X       | 하단이박자  | X × • « |
| 고내열공        |            |        |         |
| 여박자         | 1000       |        |         |





부진성은, 경단한 기본도이지만 경을 표진시키기 때문에 위촉적 격지는 다단이다





귀장인 장점을 잡고 상대의 따라 적으로 정치을 따끈시킨다. 맞으면 다단어트만다









# 기본 시스템

# 

용트의 기본세념은 의문으로써 상 대의 타격기를 방어한 후 자기에게 유 리한 상황을 만드는 것이다. 유드의 약정이라고 한다면 던지기에 암도석 으로 불리하다는 성이다

흘드는 오펜사보나 디펜시브의 모 든 동작에 실패하면 실패모션이 생기 면서 먼지기에 삼하는 것이다. 상대가 기본잡기품 사용한다면 풀 수 있지만 커멘드 던지기의 경우는 빠져나올 김 이 없다 타격기보다 던지기 위주로 게임을 품레이하는 상대의 경우 홀! 비분을 사용할 때에 남용하는 것은 점 대 금불이다. 이러한 흉드는 크게 오 켄시브 홈트(이하 약자로 ())라 성한 다)와 다센시트 용! (이하 1)11)로 나 위디

### 오펜시브 홀드(OH)

던지기와 비슷하게 가드를 불가능 하게 하는 () 게이지만 던지기와 다른 집은 기술동작이 대단히 크다는 것이 다. 그러나 던지기에 비해 잡기 거라 가 넘으며, 일부 타격기도 쌓으면서

들어 간 후 있다. 아니는 테미지를 수 : 첫 말고 배후를 취하는 것도 있다. 1러므로 반드시 그 목정용 알아서 가용해야 특이 되는 서스템이다.

# 디덴시브 홈드(DH)

[)) 1는 상대의 공격에 맞추어서 사 용하면 상대의 공격을 직접 잡은 다



연속장기로도 연결할 수 있다. 책이 왕의 도수터용

레이 광의 오랜시트 홀드인 누요유보

던지기는 상대의 공격을 확실하게 가드한 후나 봄이 생긴 경우에 사용하 는 것이 이상적이다. 또한 타격기에는

의해 상대에게 대미지를 추거나, 혹

은 대미지불 주지는 않지만 상황을

변화시킨다. 대미지함 입히지 않는

경우는 상대의 자세분 호트리 뜨린

다음, 통상기로 반격을 할 수 있다

던지기

레이 왕의 상 중단 오픈시브 유드





태공조의

밀리지만, 타격기의 공격판정이 종료 한 후에는 던지기를 사용할 수 있다 던지가를 실패하면 실쾌모션이 아닌 复장기가 나오므로 타적기와 용도자 되는 달리 당한이 적다 그리고 기본 단기가는 하파함 수 있지만 거랜드 단시적의 성무에는 거나란 태미지를 중 수 있다. 연속감기를 회의하기 위 해석는 상대가 커맨드를 입력하기 전 에 H + P + K를 위력하면 되며 연나



미단 오랜시반 용드



연 태공조의



류 카이부식의 국본장국 십자 군이기

건설의 병양 난착 홍경선 역석 됐던 목감이 단시적

만든다. 이렇게 상대용 () 리세 되면 그 다음에 그어가는 기술은 모두 카 운터로 처리된다. 그래서 공중공보물 넣기 위해 띄 우는 기술들이 이때 더 좋은 성능을 밝힌하는 것 이다. 이러한 혼합되의 상태는 42프레임간 지속 되며, 레버 흔들기와 버

는연나로 10프레임을 단축시킬 수

그래도 0.5초안에 띄우기 기술이 들어가면 할 수 없이 언어맛이야 한 나 그러므로 대전시에는 엘보나 점 교전적 공격을 중간중간에 넣어 수 ( 유명은 기간도록 하다.





승니상 중시 한 경기 역 3단 경기

# 타격기

· " 의 생기은 빠 마 의 물론의 뒤력이 세고 리치가 길 다 시선 되는 있는 다시에게 중인 귀 유한다는 (이다. 상·중단의 경 十十二 中国知识 部形型 烈华明在 하단[] 위로 잡혀버린다. 그래서 타격 기와 유트가 그리고 먼저기가 선로 그 보고 보려는 상에라고 보면 된다.

#### 흔들림

the section of the se 도 한 요리 무명하는 설립 및 되어 **되어 나 방** 여의 살 수 없게 된다. 결무에 따라 서는 단반의 많은 대비기를 중 수 되는 가하가 된다. 손들림에는 살다 수도함과 하다 손드림의 2존류라 및 - 며 각본적으로 없어 있는 닷데스 · The world of the con-AND ME INC. TO MANUEL तं के समाध्य के देश करियं ह



YP 후 흔들릴 때 영보를 쓰면 공중에 뜬다

# 세중별 캐릭터 등급

경량 카스미 레이 팡 아이네 노멀 자크 티나 류 하야부사 선후 진리

종령 바이맨 라이도무 바스

# 데인저 존

역시 IX)A만의 특이한 시스템이라 고 보면 된다. 데인저 존에 들어간다 고 해서 무슨 일이 일어나는 것은 아 니다. 타격을 맞고 쓰러졌을 경우 낙법을 하지 않는 한 또다시 연속기 가 들어간 수 있을 만큼 공중에 뜨게 된다. 이 경우 데인저 존에 일어나는 폭발에 의해 태미지를 입으며 그 다 음 연속기도 역시 대미지로 처리된 다. 낙법은 상대의 기술에 맞아 쓰러 지면서 데인지 존에 쓰러질 때에 [] • P + K용 입력하면 된다.



प्रशिव्य स्वर्धात

### 메뉴 설명



#### 로너먼트(TOURNAMENT)

일명 아세이트 모드 그러나 배성 과 링아우이 없는 데인서 존 때문인 지 몰라도 이름이 바뀌었다. 물론 최 음부터 플레이할 경우 9번째에는 라 이도우가 보스로 나온다. (19년째럼 터가 나오는 준변은 정래서 있으며 되로 간수록 (무역을 엄청난 생물을

# 타임 어택(TIME ATTACK)

토너먼트 모드와 거의 비슷해 설정 어지만 '보스를 누가 더 빨리 # 가 이 모드의 목적이며 1인용이

# 버서스 (VERSUS)

토너먼트 모드에서도 22각이 할 수 있지만 이 버셔스 모드 히 2인용 전용이다. 사항이 현 난 다음, 또다른 메뉴가 나오 모는 대결 결과(VERSU SULT)로서 어떤 캐릭터가 및 기고 패배했는가를 알려준다. 계대결(AGAIN)로 다시 그 교 대전한 경우에 사용한다 돈은 게임유 빠져나오며(EXT 그라이는 캐릭터를 바꾸는 것이

# 서바이벌 (SURVIVAL

스테이지를 클리어해도 어 차지 않는 조건하에서 및 명이 김 수 있는가를 시험하는 모드합니.

# 쿠미테(KUMITE)

30, 50, 100명과의 대전율 이 4 모드, 어느 캐릭터와 어느 레벨를 싹 첫인가는 완전히 무자위로 10부여 EC

# 트레이닝 (TRAINING

말 그대로 연습보드이다 시계의 역 락 커맨드통 보면서 가슴의 대 을 알 수 있다



CPU 및 지정에주는 계술을 연습할 수도 있다

# 팀 배를 (TEAM BATT

1명에서 최대 5명까지 팀



(무건)나 다른 플레이어와 대선을 펼치 는 모르 대전을 펼치는 것은 좋지만 캐릭터가 바뀔 때마다 로팅을 하기 때

라이도우, 아야네의 중현 조건

문에 짜증을 불러일으킬 수도 있다.

노벌(옵션에서 게임을 다음으로 선

데)로 한 다음, 모든 캐릭터로 엔팅을 보면 라이도우가 등장한다

그 상태에서 유선율 계속 조절하기 않고 전 캐릭터의 옷(여자 11병 남 가 5별씩)을 나 모으면 아야네를 사 용화 수 있다

◆기술표는 챔프 97년 12월호 참조

# 상충하단의 미학

카스미에게는 하던만 것 같지만 총 단인 선 카스미 차기타 상품하단이 골고로 섞인 연광이습장이 살대에게 어 려움을 추는 기술이다. 마시얼이 하던 인 연광호습장과 취단결계시인 열광이 습점은 상대용 혼란식경 후 있다. 이런 기술의 장점은 단순히 상대의 방어를 어렵게 함 수 있다는 점 말고는 용도를 이용화 수 없게끔 만들 수도 있다는 점 도 유효하게 작용한다. 참기로는 상대 가 남자라면 행복을 만끽하게 해주는 비약이나 간단한 커맨드인 명토어홍물 권한다

# 카스미

# 스테디한 곳건은 아름답다

가수하다 생모님 역에 밝아내는 짜증 [ ·特克特 1,000 000 104 15 15 BUT SAC GERT ON A GROWN TO IN STUDY HOUSE HOUSE 하게 이의 효과가 취유하다. 백모도 빠스 The graph Kangaliga and Market THE RESIDENCE OF STREET 1.7519-1-1.7-1.70 400 400 500 4 All of will of a log of the decision 1 老野沙克州海州山























풍나 카모티 백부 무취도 그동 용다 게근다 공기 무원도 그를 바요?

불마 개군타 중타 이미국 무슨

잔월도 겨운터 그 영인습 연작습 성학교급성 고공장 비용각 풍이 무염도 보원도





# 찍(ZACK)

이렇듯 책은 타격기술로 게임용 풀어 가지만 아렇다 할 한밤기가 없고 연속 기좌 만들기 위한 띄우는 타격기도 없 다 그러므로 중 하단 기술로 상대의 휴드를 무너뜨리며 잡기 범위가 넓은 코코티 카우로 이상어 나가는 것도 하 나의 천법이다 또한 특이한 점이라 면 전방 대쉬는 다른 캐릭터보다 싫여 후방 대쉬는 쌀다는 것이다 그래서 한 넴포 먼저 상대를 자신의 사정거리 안에 들 수 있으며 빠른 공격을 행할 수 있다 기술은 멋있지만 플라잉 나 리 같은 기술은 헛치면 숙용이라는 것 을 알아두지



넷 <u>런은 방생이 빠른 하단 </u>리이며 그후 뗏 런 스트레이티나 더불 로 스 판으로 연계된다. 그와의 기술은 대부 분 중단기술이며 발생이 빠르다 때문 에 대부분의 상태편 플레이어는 서서 방어만 하는 경우가 대부분이다 그러 <u>무로 던지기나</u> (H통 적절하게 섞어서 사용하고, 때로는 하단기술로 방어체 계를 호트러 뜨리자 카운터가 아니면 거의 뜨지 않는 연속기는 상대의 기술 용 예상하여 맞추지 않는 한 들어가기 임뉴다 점프 공격 후에 가우로여로 이루어지는 연속패턴이 기본이다



익숙해지기엔

잭은 던지기가

그리 많지 않다는

것이 약점이지만

모든 커맨드의 입

력이 간단하다.

시간이 필요



위략이 센 비스트 평

### 곱비내이션

역유로역

립타운블로 , 카우로이 🗘 트위스터 어퍼

립타운물로 . 카우로이 🔆 데빌즈 러시, 데빌즈 어퍼 🕆 🕏 🏗

1 등 경기

립다운물로 : 카우로이 : 커플링 나 : 로 킥 립타운블로 : 커뚤링 니 , 더블 로 킥

커틀링 니 , 데빙즈 어퍼 , 로 킥

# 다양한 기술, 저은 연계기

하야부사는 중 하단으로 다양한 기술을 보유하고 있지만 그와는 반대



로 적은 수의 연 계기를 가지고 있 다. 그런 만큼 혀 에드 런의 복 성을 살릴 수 있 를 캐릭터이다. 난자이기 때문에 이동속도가 매우











# 대약부사

빠르며 특히, 앉아 대쉬(// 나 \\ 로 접근하거나 뒤로 희피할 때에는 무 서운 속도를 자랑한다. 새턴용에서부 터 기술 히트 후 불구나무를 서는 경 우가 있는데 움직이거나 방어를 할 수 없어서 불매를 맞기 십상이다 손쉽게 반격을 할 수 있는 뇌진격은 메우 뼈 르며 맞으면 다운된다

# 이즈나 오토시를 노리자

승뇌장 (· /! \ 세 + P + K) - 카 마이다치 (승뇌장중에 1 > +/ 1 H + P) - 이즈니오토시 (카마이다치 중에 -- \ 1 /-- \ 1 H + K) 던지기 콤보의 특징이라면 희피하기가 어렵다는 점이 다. 특히 이즈나 오로시 때에는 공중 에 올라가기 때문에 그 타이밍용 알기 가 매우 어렵다 3연속 던지기는 버튼 이 각각 다르게 작용하므로 커맨드표 월 잘 보기 바란다 연속기로는 빠른 공격에 속하는 승련탄후 월륜각이 비 교적 쉽게 들어가며 상대의 방어를 잠 시 무너뜨릴 수 있는 점프공격을 적극 製圈되차 마사습축(카운터)후 열공나 진이는 안 들어갈 것 같지만 들어가는 바운드 콤보이다



비교객 위원 케맨트던지기 국광모면역



# 비운드 중보 자신국

## 꽁비네이션

의사요 의 역은 터

진공장 그 피사승축 그 언도격, 웕윤각

진공장 교환숙 이 승련단

진공장 : 피환축 : 파환축 : 지 선각

진공장 ... 파사슬축 ... 파환축 ... 지선각

파사술축 다 승련턴 그 이영수선각

파사중축 , 열공나진마





다체로운 용도 기술통

중량급 범주예 날이야 할지 말아 야 할지 아무든 타격기의 위력은









# 비이맨

절대적이다 또한 그 위력만큼 얼리 튕겨져 버린다 그런 만큼 가 이부어지기 어려우며 보통 OH를 사용한다 스탠딩 암 목 : 만 ODT와 숙촉차가 이렇레스 기를 억새우 조르기의 3연속참기 으며 입력도 비교적 쉽다 이것은 기도 하는데 만약 상대가 커맨의 전에 H+P+K를 입력하면 풍린 릭하기도 쉬운 만큼 풀기도 쉬 다 아마 말고도 아니도 범위가 넓기 에 강력하다

## 범위가 넓은 타격기

바이맨의 타격기는 강력하고 위가 넓지만 속도가 느린 것이 다 공중점보의 시동기로 사용되 이언트 어퍼는 카운터가 아니다 기본적으로 자이언트 어퍼 자 어퍼트릴 햄머가 들어간다 키운 에는 절대위력을 발휘한다 용대 은 기본공격력이 40으로 타격기 서 가장 높은 위력을 자랑한다 리버스 햄머는 하이킥을 한 다음 데 햄머가 나오는 기술로 하이킥이 트모션으로 활용되어 이것에 형제 공격해 오는 상대에게 그 다음의 햄머가 들어간다







자이인트 여학 국은터 콩비네이션

자이언트 어퍼 🖒 자이언트 어퍼 🕻 🔞 햄머

자이언트 어퍼(카운터) [ 나 리프트 다 러시 레그 스파이크

자이언트 어퍼(카운터) 🗘 니 리프트 스돔 백 너큐

자이언트 어퍼(카운터) 🗘 니 리프트 나리프트 , 로리 할 햄머



항송 분산시키자

레이 땅은 유피가 태극권이기 때문 에 상대의 힘을 이용하여 원을 그리면

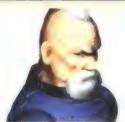
서 분산시킨 후 공격을 펼치는 캐릭터 이다. 그래서 중단에서 시작되는 다채 로운 연계공격이 주력이 된다 타격기 인 쌍풍관이와 커멘드 잡기인 철신추의 커맨드가 같아서 일식이조의 효과를 얻 는다. 상대가 서서 방어했다면 던지기 인 철신추가 나가게 되고, 히트한다면 이후 연속기인 쌍풍광아()급계독립

최존고가 들어간다 DH의 경직시간 이 길기 때문에 레이 꽝의 대전 형태는 제압하는 것이라기 보다는 상대의 공격 에 맞추어 기면서 포인트를 착실히 따 나가는 것이라고 볼 수 있다

#### 한 점으로 모아 발력

레이 팡의 특징으로는 청용쌍안과 같은 상대를 멀리 날려버리는 기술이 많다는 것이다 이는 그만큼 연속기를 넣기 힘들다는 단점이 있지만 비선수격

후에 흔들리는 상대에게 사비촌격이나 연주걱 같은 기술이 들어가면 카운터 처리된다. 상·중·하단으로 변화하는 선궁연퇴는 잘 사용되는 기술이다. 던 지가에서는 잘기 범위가 넓고 공격력도 높은 이엉건이를 주력으로 삼자 레이 꽝의 유임한 3단 OH인 연태공조어는 합계 110의 대미지인데 비해 커앤드가 무척 간단하다 언저 풀리기 전에 새빠 르게 입력해 두자



# 강전한 디덴시브 용트

센 후 할아버지의 특징이라고 한다 면 강력한 디멘시브 홀드를 들 수 있겠 다 DH후에는 경작시간이 왜 길어서 상대의 맹공을 읽은 후 DH를 취했다면 호포두로 띄운 다음 연계기를 넣을 수 있다. 아니면 이지선다로 던지기도 유 용하다 이름은 커맨드도 간단하고 위 력도 강력한 권제통 교후의 2단기도 꽤 짭짤하다 던지기인 심의파는 잠기 거리가 꽤 싫어서 다격기 범위에서도



참한다. 백파3에서 등장하는 여기라의 심의파와는 달리 커맨드가 간단하여 수 력잡기로 쓸만하다

# 폭달력을 가진 공격들

겐 후는 기술이 느리고 리치가 쌀은 반면 기술자세가 위력이 중고 판정이 높다 또한 손보다는 용통이나 방 기술 이 많아서 띄울 수 있는 기술이 많지 않은 편이다. 그러나 한번 띄었다 하면 큰 대미지원 중 수 있는 캐릭터이다 그러므로 상대를 흔들리게 하는 기술을 노린 후 호포두나 엘모계 기술인 반주 등의 중단기술을 노리도록 하자 버파 의 럼 달레이텀 중 수 있기 때문에 멋 모르고 다가모는 상대에게 유효하다 또한 특수이동인 전보는 빠른 대쉬이며 그후 P를 누르면 전질보가 된다.



#### 등장

# 꼼비네이션

흥공상보충 등장 학포완석 쌍추파 반후 단봉조경 단봉조망 가군타 기계자재견

인생 1명 모두에게 반후 난봉소급 계사재건

한테니 가지자.U











































196

Sen



연주계X2

# 콤비너 이션

쌍풍란이 . 고급계독립 ( ) 짙손고

쌍종단이 금계독립 : 금계독립 하등각

포호귀산 질종고

면주격(카운터) 다 연주격 다 질차 연수격(키운터) (구 칠손고 연수의 가운테) ( ) 옥녀전사 : 진각

전초(카운터) ( ) 청촌고



O정부분이외 기면도 기 값은 배신수



# 충성한 현계기

목 : 1 년본 즉 시도 하는 급구 및 가능 라는 급수한 라는 사이의 즉문 학년 한잔을 도둑대를 복합한 미국 미국(80) 이 1 등단 수요 급하되고 등록하는 런 학원(9) : (중 1일 학교 고통 즉 라고 1일 등록(90) : (경부) 한잔 다 전 기본의 (전기구 (제상전한 고본



육한다 연속기는 주로 점팡 다 패트에서 파생되며, 티나의 엠보는 리치가 짧기 때문에 플라잉 피스트 드립으로 상대의 유료에게 만들자

### 그녀는 레슬러

교를 막게 기본은 뭐니라. 교육 (단시기에 있는 모든 모든 스타일 목 0 이 있는 데마지 120의 클릭함을 가할한다. 단 성계 공립 수 있으니 화를 입력이 됩니다. 이 하단단지기인 자료나는 모두 약 물론 기본 대비사가 150...여 차단터로 120의 의견의 존대 1 등 1 등 이 유다. 이 유다. 이에게 전 반점은 실상해 보고 싶은 사이면도 수입이 있다. 내를 주게 되어난도 자이면도 수입이 있다. 내를 주게 되어난도 자이면도 수입이 있다. 내를 주게 되어난도 자이면도 수입도 무지한 기교로



# लय, 2812 गुल्य

산리화하는 점프인 급격이외에는 비 등거리게 하는 기술이 없다. 그래서 중단기술인 층이나 보다 블로우를 사 용하여 상대를 흔들리게 만들어야 한 다. 동다 하는 상태에서 맞게 되면 비 들거리게 되지만 서있는 상대에게는 효과가 없다. 흔들리게 만든 후에는 어때와 뛰어때가 상대를 띄문다. 어때 로 띄운 후리면 참보 하이침을 사용하 자. 한편 뛰어때 후에는 어때보다도 더 높이 때무기 때문에 드래곤 빨모와 드레고 다음이 바무거 때문에 드래곤 빨모와



# 빠르고 긴 리치

찬리는 빠르며 리치가 결지만 얼룩로 던지기가 적다. 그래서 삼근 다는 거리를 두고 원가리전보다는 본 공간을 확보하는 게 우산적이다. 따라서 생씨게 삼근한 다음 판춘이출단적으로 간제하고 빠지고 좀 얼룩서 엄하나 바라보고 있다. 싶으면 들을 달라차기만 드래곤 회을 사용하지 같은 생단가드가 불가능하나 상대를 다운시켰다면 다른 각은 엔터 더 드래곤을 쓰기 바라 심장으로 날아가 강비삐를 지른 많는 소리는 간섭적으로 상대의 ... 를 삼습하게 만든다.



#### 콤비네이션

정당 내 파트

. 아 씨스트 도움 점정 다 글로 발마에이트 공모 아이 씨스트 도움 점정 다 글로 용다 대충 다 했어 . 아 씨스트 도움 점정 다 글로 여선 전 러시 그로우스만 뭐 하 아스트 도움 점정 다 빨로 다용 어머 그로우스만 뭐

장티에이트 볼륨











Ã

공보 로우 스탠칙어 한 세트로 들어간다

이어 산나 백 책은데 병보 대표 어때



에드랙 후

불루 도청 액드록이 연속 오픈서브 용드로

# 콤비네이션

프런트 웹 너를 즉 각 어때 그 드래곤 캐워

표런트 챕 너를 \_ 킥 어퍼 \_ 콤보 너글 어퍼 \_ 로우 킥, 이기각

트런트 뭡 너를 ... 하이 신니 뭐 다. 경모 너를 어때 다. 경모 로우 스핀和 프런트 뭡 데를 ... 너를 어때 ... 경모 너를 어때 ... 승래스트 뭐 다.로우 뭐



# 앞욕의 사나이

라이도우의 유파는 무환천신도 改 이지만 사실은 여기저기서 다를 캐릭 터의 기술을 훔쳐 ? 본 것뿐이다. 거 지같은 못자림에 살결까지 시커먼 라 이도우는 그다지 빠르지는 많지만 공 격력과 리저가 대단하다. 재빠를 좋던 공격인 방귀중축은 가운터 공격 시에 선충연계기에도 늘어간다 일 햄머와 같은 발기중도 제법 풍부하다 기중이 빠른 되산격과 보다 불로는 근접전에 서 그 성능을 충분히 많이한다. 슬라 이당은 베이먼처럼 연속기의 마무리로 상대가 땅에 튕겨질 때 들어간다 기

술을 훔쳐왔다고 해도 강한 것들만을 짜집기했기 때문에 고성능 캐리터라고 말할 수 있다

## 강찰 수밖에 없다

모든 중단기술과 해본즈 러시와 같 은 편치계일의 공격은 원 소유주인 자 크보다도 빠른 스피트를 지랑한다 상 대가 3년째까지 방어를 하려고 한다면 도층에 캔슬하여 ()+인 얼콩신뇌살음

참고로 열광신되싫은 다단OH를 제 외한 아름에서 가장 높은 위력을 자 항한다 대미지는 85 커앤드는 어렵 지만 라이도우 교유의 던지기인 천봉 괴뇌숙도 역시 85의 대미지를 준다 만약 커맨트가 어렵다면 프랑켄 슈타 이너 등을 사용하자 연숙기를 노립 경우에도 흔눌림을 노리기 위해 점프P 공격을 사용하고 파완숙이다 점핑 나 페트 등으로 띄우자 마지막에 슬라이



오랜시브 용드

열광잔막살



# 중앙급 케릭터는 던지기가 생명

바스의 직업이 프로 레슬러이기 때 문에 모든 기술이 파워 위주로 만들어 졌다 특히 타격기의 위력은 대단하 지만 역시 중량급에서 파생되는 엄청 난 달레이들은 역시 던지기 위주로 게 임용 중에가야 한다는 젊 느까게 한 다 우선 반드시 약하이만 하는 기친 성교 스트레치 프럼 맨하던 드라이버 는 3연속으로 이루어진 연속 잡기이 다 대머지는 한 세트가 모두 들어갔 을 때 120년 커맨트도 비교적 간단한 편이지만 도중에 H + P + K 커맨드로 품린다는 걸 명심하도록

# 점프공격을 노리자

비스는 비욕 중량급 캐릭터지만 느 낌으로는 다른 캐릭터와 이동속도가 비슷하다 그래서 점프공격도 유용하 게 사용할 수 있을 정도이다 그점 프!후 P가 히트하면 상대는 약간 비 틀거리게 되며 이때 보통 타격기가 늘어가도 쓰러지고 띄우는 공격을 사용했을 경우는 더 높이 뜬다 그 러나 박물거리는 시간이 생각보다 짧아서 레버입력에 자신이 있다면 · VP를, 자신이 없다면 P를 사 용한다. 그리고 그 다음에 파생되는 연속기를 사용하자. 그러나 📏 🌣 후 에 여러 가지 기술들이 연속기로 들어 가기 때문에 아무래도 다양성 면에서 `...P 콤보를 권한다 또한. . . P [ /K △ KP로 이루어지는 국악콤보도 가능하다



ALC: U

+114 15-리 반사(이이의 크기) **十八十**  $\mathbb{L}_{\ell}$ 

SOUTH I



3번 강력에는 단지기 경험상황이

중시식 백 브리킥



비원수 작은터 니 맹대의 연속기

### 콤비네이션

진공장 파완축 , 명혼슐축 파요슐축 나만숙 파인숙 인도격 중라이딩 진공장 점광 나 패트 그 나 했어.

진공장 파완숙 , 데발츠 어퍼 진공장 파완축 . 어퍼 다 하단 돌려자기 진공작











#### 콤비네이션

콤보라이징엘보 🗅 로 드롭 켁 정핑하이킥 다 나 햄머, 프런트 를 킥 . P . P . 로 드롭 킥, 프런트 를 킥





# 배후 공격의 다양성

기술의 기본 베이스는 카스미의 기술을 토대로 하여 만들어졌다. 때문에 여러가지 기술이 같지만 아야네만의 특징이라고 한다면 기술의 약 13이 배후공격이라는 점이다. 뒤를 돈 상태에서 폭발적으로 나오는 나신 시리즈와 나인 시리즈 그리고 양월훈은 메우 들적하다. 하단 공격을 하고 싶다면 사마죽이나 원축성이 유영하지만 썰어게 공격인 양월훈과 섞어 사용한다면 효과가 크다

풍참용무나 특수이동기술인 배진후

# 아아네

에 매우산대가 되며 철권의 사모유와 비슷한 상황을 맞는다. 그러나 좌우 희피가 없기 때문에 홀드에 의존해야 하는 어려움이 있다

### 바운트 기술의 활용

바운드된 상대를 ... 으로 또 역간 역무고 . K로 맞추는 검선이자각은 대 부분 마무리로 사용한다. 상전에서 많이 쓰이는 풍이 가도 검선이지각은 매우 쌉쌀한 간단공보이다. 또한 판매 각이나 당첨국도 바운드 공보로 활용 된다. 개인적으로는 풍창용무,나산건 광쇄의 공보가 멋있다. 등전과 설봉자의 전치가 법위는 다른 먼저기보다 ... 기 때문에 추락으로 쓰이며, 설봉자 후에는 방추락이 연속으로 들어간다. 밤 주락용 넣는 타이밍은 상대를 쓰러뜨리고 올라타며 약간의 결적시간이 있는데 이때 커맨트를 완성하면 된다.







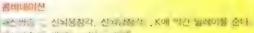












--선생은 '쌍태 · 원 ' 쌍태 통이(카운터) I는 풍아 ' 지록명선 쌍태

용이(카운터) (→ 환봉창 통참용무 :> 나신경광격, 나신]라육

222

# PLAY STATION



제작사 남코 창로 격투액선 밤매임 방매종 말매가 5 800억

그리트 조막길 스토리 인동 사원도 소토가지

→ : 길게 입력 □:LP △:RP ×:LK ○:RK N:레버 중립

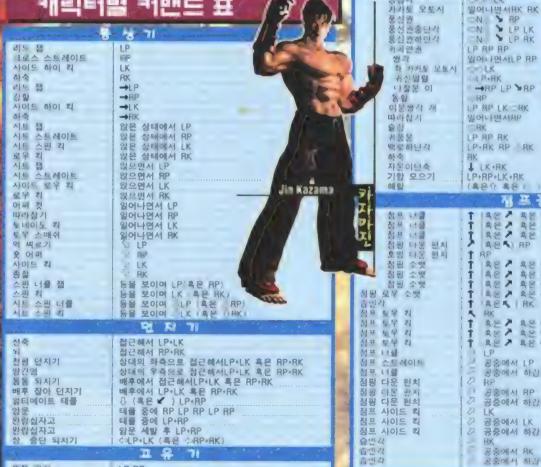
★ 연습 모드에 등장하는 커맨드는 배제하였습니다

양독 관취

LP RP

# 카파마 지

TO JAN BE IN SEL SHE



|   | LP     | RP RK    |            |           |               |   |
|---|--------|----------|------------|-----------|---------------|---|
|   | IP.    | RK RP    | RK         |           |               |   |
|   | RK     |          |            |           |               |   |
|   |        | LK+RK    |            |           |               |   |
|   |        | RP+LK+RK |            |           |               |   |
|   |        | 은 유은     |            |           |               |   |
|   | -      |          |            |           | . 1           | _ |
|   |        | 41 4     | 5 <b>*</b> | - Charles |               |   |
|   | T      | 1887 9   | PK         | 참~ 작무     | , 0           |   |
|   | 1      | a 4 马 a  | SE K       | 공중에서      |               |   |
|   |        | 287 2    | 50 K       |           | 하강중에 LP       |   |
| 1 | 1      | 48 N R   |            | 0.0 4141  | ALC: O ALL FI |   |
|   |        | RP       | ,          |           |               |   |
| • | 4      | 148 7 8  | 0 4        | LK        |               |   |
|   | 4      |          |            |           | LV            |   |
|   | 4      | 00 3 0   | 2 2        | 공중에서      | 171 X 1 V     |   |
|   |        | 40 -     |            | ठ ७ ज ज   | 하강 중 LK       |   |
|   |        |          |            | 작사일 때     | LK            |   |
|   | I      | 의은지 1    | 11         |           |               |   |
|   |        | RK       |            |           | rn .          |   |
|   | I      | 82 C 8   | 5          | 공중에서      | HK            |   |
|   | Ţ      |          |            | 33,00A    |               |   |
|   | , T    | 의문 🗡 의   | 18         | 작지함 때     | HK            |   |
|   | 111111 | LP       |            |           |               |   |
|   |        | 공중에서     |            |           |               |   |
|   |        | 공항에서 :   | 하상중 1      | LP        |               |   |
|   | 0      | RP       |            |           |               |   |
|   | 2      | 공중에서 1   |            |           |               |   |
|   |        | 공중에서 :   | 하강중 1      | RP        |               |   |
|   | 27     | LK       |            |           |               |   |
|   | 0      | 공중에서     | .K         |           |               |   |
|   | 0      | 공중에서     | 하강중        | LK        |               |   |
|   |        | RK       |            |           |               |   |
|   | -      | 공중에서 (   | RK         |           |               |   |
|   |        | A POLAL  | 外沿条 F      | RK        |               |   |
|   |        |          |            |           |               |   |

LP Me 크로스 스트레이트 CK 사이드 하이 리 Pec. 501 2 리트 점 이를 백 블로우 -N.P -RP 레프트 플라밍고 페인트 **→**LK 오른밤 끓여 차기 →RK 사트 湖 사트 스트 레이트 사트 스탠 웨 로우 킥 않은 상태에서 LP 않은 상태에서 RP 었은 상태에서 LK 않은 상태에서 RK 시! 점 않으면서 LP 사 스타레이트 사이드 로우 리 어피 첫 라이팅 어퍼 SOUN RP 않으면서 LK 일어나면서 LP 일어나면서 RP 스린 빑 토무 스매쉬 일어나면서 LK 일어나면서 RK 스템인 어퍼 LP RP A 6 179 mg 사이를 원 있가기 LK RK 교사기 스팅 너를 접 스킨 최 시트 스핀 너를 나트 스핀 리 등을 보이며 LP (혹은 RP) 등을 보이며 LK (혹은 RK) 등을 보이며 &LP (혹은 사RP) 등을 보이며 &LK (혹은 &RK)

Mr. 118 전표 (1월 전표 (1월 기원 다운 후인 다운 전치 [大] 원당 수호 물량 수뱃 물량 수뱃 로등 각 덕프 토우 6.5 2.1 정프 토우 최 점프 토우 최 당표 단류 점프 스트레이트 당표 단류 당용 단운 먼치 당용 단운 먼치 당용 타운 먼치 형당 호크 참표 사이드 의 성프 사이드 킥 로링 킥 원프 하이 킥 15 010 E

(목은 가 목은 % ) LP (혹은 본 혹은 또 ) 공중에서 LP (혹은 본 혹은 또 ) 공중에서 하강중에 LP 1484 ) RP TRP ≯LK (年 (年 (혹은》 혹은 ( ) 공중에서 UK (혹은》 혹은 ( ) 공중에서 하강 중 UK (혹은》 혹은 ( ) 학지함 때 UK (혹은》 혹은 ( ) RK (혹은》 혹은 ( ) 공중에서 RK (혹은》 혹은 ( ) 공중에서 하강중 RK (혹은》 혹은 ( ) 공중에서 하강중 RK 공중에서 LP 공중에서 하강중 LP RP 공중에서 RP 공중에서 하강증 RP 공중에서 LK 공중에서 하강중 LK 공중에서 RK 공중에서 하강증 RK

댐 지기

9. 18 MEC 볼 브레이커 스통 바람이 CHA TIMA 책인 길러 배우 잡아 던지기 소드 피쉬 드로우 코브라 바이트 드로우 하단 흘리기

접근해서 LP+LK 접근해서 RP+RK 상대 좌측에서 젊근해서 LP+LK혹은 RP+RK 상대 우족에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK 등을 보이며 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK 등을 보이며 LP+LK혹은 RP+RK & LP+LK

AP LP-LK 42 42 RP-RK

:-RP 기(화 자세)

목표의 불러워고 레인네. 목으로 불라받고 배인된 더불 점 대봉 함 로우 책 명 된 편지 미참 백 불로우 우 자세 민리 블로우 라이트 착 공모 2발 째 작 자세 하이트 착 공모 2발 째 작 자세 하이트 착 공모 3발 째 주 자세 마기 : 1 경우 (왕 본 교수 마기 : 1 경우 (왕 본 다이는 중리원조 RL리-꽉 자세

LE N LPLPLK LP AP AP LP-RP RK RK RK RK RK RK RK - RK RK RK - RK RK RK → RK RK RK RK RK RK RK LK RK - LK

걸어 차기-오쁜 다리 물리기 걸어 차기 중단 오른쪽 차기 우 반월 차기-우 자세 앞발 후리기 페인트 카카토 오토시 카카토 오토시 카카토 오토시 레프트 킥 콤보 2발 째-우 걸어 차기 레프트 킥 콤보 2발 째-우 걸어 차기 유중단 차기 레프트 킥 콤보 2발 째-우 걸어 차기 유중단 차기 레프트 및 금보 2발 째-무 걸어 차기-유중단 차기 레프트 및 콤보 로우 레프트 및 콤보 로우 우 걸어 차기-유중단 차기 레프트 및 콤보 로우 우 걸어 차기-유중단 차기 사이트 리 공보

卦

에어 탱그 한 역스플로션 스템 인 사이드 킥 기합 모으기 좌 자세 배후 보기에서 자세 바꾸기 하이 백 블로우

RKIK . AK RK RK FRK . RK 12 RK RK 일어나면서 RK RK RK RK HK RK LKLKRK LK LK RK RK LK LK RK RK
LK LK LK RK
LK LK LK RK RK
LK LK LK RK
LK LK LK RK
LK LK LK RK
LK LK RK LK RK 12 LK+RK NI K TK & SHOW BE NY NY LP+RP+LK+RK 좌 자세 등을 보이며 LP+RP : RP

(우 자세) LPLP

정프 스토레이트 라이트 리버스 킥 스핀 킥 류링 라이트 킥 좌 반월 차기 셋업 레프트 플라밍고 셋업 우 자세 배후 자세 바꾸에서 자세 체인지

RK RK : FK LK RK 1 & K HK HK← 우 자세 등을 보이며 [P·RP

물라밍고시) 교 유 기(레프

작 다리 율리기 중 LP

확 다리 율리기 중 RP

확 다리 율리기 중 RK

좌 다리 율리기 중 '얼' RK

착 다리 율리기 중 '얼' LK

사 다리 율리기 중 '얼' LK

차 다리 율리기 중 LK LK LK RK

차 다리 율리기 중 LK

나 LK RK RK

차 다리 율리기 중 요

차 다리 율리기 중 ☆

차 다리 율리기 중 ☆ 라이트 백 블로우 풍라밍고 라이트 소뱃 플라밍고 라이트 스윕 플라밍고 레프트 로우 킥 플라밍고 레프트 함 플라잉고 레프트 액셀 플라잉고 레프트 역생 플라잉고 킥 함보 플라잉고 킥 참보 2발째 우 걸어 차기 플라잉고 킥 홍보 2발째 우 걸어 차기 - 우 중단 차기 레프트 플라잉고 스템 입 레프트 플라잉고 행 이동 안쪽 레프트 플라잉고 횡 이동 안쪽 레프트 플라잉고 횡 이동 바깥쪽 좌 다리 올리기

고 유 기(라이트 클라밍고시)

라이트 플라밍고 뙈인트 라이트 집 생모우 플라밍고 레프트 소뱃 플라밍고 리이트 로우 킥 플라잉고 레프트 슈윕 플라잉고 라이트 형 플라밍고 라이트 액셀 들다당고 다이트 책정 플라밍고 라이트 사이드 킥 라이트 플라잉고 백 대쉬 라이트 플라잉고 행 이동 안쪽 라이트 플라잉고 형 이동 안쪽 라이트 플라잉고 형 이동 바깥쪽

→ HK N 우 다리 올리기 중 IP 우 다리 올리기 중 IP 우 다리 올리기 중 IV 우 다리 올리기 중 IV 무 다리 올리기 중 IV 부 다리 올리기 중 IV 무 다리 올리기 중 IV →RK N





스핀 너클 잽

시트 스핀 너끎

배신하단각

시트 스핑킥

배신격

A HI 21

호미강

IP RP LK RK →LP →RP →LK →RK 않은 상태에서 LP 많은 상태에서 RP 앉은 상태에서 LK

많은 상태에서 RK 앉으면서 LP 앉으면서 RP 않으면서 LK 앉으면서 RK 잃어나면서 LP 일어나면서 RP 일어나면서 LK 일어나면서 RK 1 LP

· 8P LK 1 日和 등을 보이며 LP 등을 보이며 RP

등을 보이며 LK 등을 보이며 RK 등을 보이며 &LP (혹은 &RP

등을 보이며 &LK

등을 보이며 BRK

# 먼 지기

요신도파 유수싹 선모 이선모 भाशवाद 배후 잡아 던지기 일 배후 잡아 던지기 이 봉황세 잡아 던지기 비연유무 불어던지기 배후 상중단옮리기 배후 하단용리기

접근해서 LP+LK 젊근해서 RP·RK 상대의 왼쪽으로 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK 상대의 오쁜쪽으로 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK 배후에서 접근해서 LP·LK욕은 RP·RK 등을 보이며 LP+LK욕은 RP+RK 등을 보이며 ○→LP+LK욕은 ○→RP+RK 봉항세 중 ULP+LK혹은 URP+RK 등을 보이며 □→LK+RK 접근해서 基於 ←RP 등을 보이며 LP+RK 등을 보이며 /LP+RK

Ling Xiaoyu

# 점프공격 1 (48 7 48 4 IP

↑ (혹은 🖍 혹은 🔧 ) 공중에서 LP

정부 내활 점프 내용 점프 너를 정평 다운 편치 호명 다운 편체 점프 사이트 각 점광 소뱃 점핑 소뱃 점핑 로우 수뱃 호왕성 라이징 모우 리 정표 도우 의 정의 도우 리 점프 토우 리 비배장 점프 스트레이트 정프 너클

점핑 다운 편치

점뒝 다운 런지

점핑 다운 편지

🕇 (혹은 🗡 혹은 🔧 ) 공중에서 하강중에 LP ▶ (혹은 ♣ ) RP TRP ↑ (혹은 거 혹은 ◀ ) LK ↑ (혹은 🗡 혹은 🦠 ) 공중에서 LK ↑ (혹은 ↗ 혹은 ) 공중에서 하강 중 LK ↑ (혹은 🗡 혹은 🔨 ) 착지함 때 LK ↑ (혹은 🕕 ) RK K. RK (혹은 🗡 혹은 🦠 ) 공중에서 RK (혹은 🗡 혹은 🔨 ) 공중에서 하강중 RK ↑ (혹은 🖈 혹은 🔨 ) 하지함 때 RK

LP 공중에서 LP 공중에서 하강중 LP ". RP 공중에서 RP 공중에서 하강중 RP 라이징 토우 박 라이징 토우 킥 호월섬 라이징 토우 킥

작연수

작연포

비배장

전벽

라이징 토우 리

# 공중에서 하강중 RK

LK

공휴에서 IK

공중에서 8K

- 공중에서 하상총 LK

교유기 LP RP LP RP 원홀리기 -LP RP 오픈흥리기 18 상보장권 상보장권 배후 ATE LP 비배장 정면 자세 TLP

전벽가임 비배장보 작익배장 배후 작익배장 당건 배후 도타화란 삼보도권

삽보도권 1발째 배후 앉음 라면각

소퇴배신격 전선소퇴 창공포 효원성 파보맹호장

당간 부인각 희신항이동 희신형이동 앉아 돌아보기

도발 일 도발 이 기합 모으기

등 보이기 등 보이기 배신격 등 보이기 배신하단각

등 보이기 배신하단각 장면 자세 등 보이기-뒤 구르기-도궁각

등 보이기-도계석 등 보이기-봉황세 등 보이기 뒤 구르기

등 보이기 회신왕이동 등 보이기 회신형이동 봉황세 좌도령

봉황세 무도렁 봉황세-궁보반주 느림 봉황세 궁보반주 메우 느림 봉황세 하조

봉황세 봉황연조 봉황세 봉황연퇴 봉황세-소퇴

봉황세-봉황선각 봉황세 중단 차기

봉황세 중단 차기-등 보이기 봉황세-선축-옆 구르기

봉황세-선축-옆 구르기 봉황세-전선소퇴 봉함세-등공마퇴

봉황세-봉황익의 봉황세-었드리기 봉황세-점프 봉탕세 등 보이기

불활세 앞 구르기

ULP-RP ULP-RP RP ULP-RP LK-RK RP LP RP > LP 잃어서면서 RP EXES.

앉은 상태에서 ¥RP LP 많은 상태에서 > RP >

→l K 많은 상태에서 LK RP LP RK 않은 상태에서 😗 RK RK 일어서면서 RK

파보중 RP 일어서면서 RP LK LK+RK

IILK+RK 앉은 상태에서 ✔ LK+RK LP.LK.RK RP . LK . HK

LP.RP.LK.RK LK .RK 등을 보이며 RP LP RK 등을 보이며 OLK

등을 보이며 \$LK 통을 보이며 →LK+RK LK+RK 동봉 보이며 :→LK

등등 보이며 (P-RP 등등 보이며 TK-RK 등을 보이며 LK+RK 등을 보이며 라LK+RK

봉황세 중 LP 봉황세 중 RP 봉황세 중 LP·RP 봉황세 중 ULP-RP 봉황세 중 LK

봉황세 중 및 혹은 상혹은 LKEK 봉황세 중 ♡ 혹은 압혹은 봉황세 중 <sup>15</sup> 혹은 남혹은 - 1 K RK 봉황세 중 <sup>15</sup> 혹은 삼혹은 - 작지시 IK 용항세 중 및 목은 앞욕임 NIK 볼팅세 총 RK

봉황세 중 RK 봉황세 중 RK LK 봉황세 중 RK LK 봉황세 중 ☆RK RK 봉황세 중 요RK RK 봉황세 중 🌣 혹은 살혹은 📉 N RK

봉황세 중 봉황세 중

봉황세 중 DLP+RP 보위세 중 'OLK·RK

# 지 민준택

# 鱼州田兰

# d. 11 1로스 스트레이트 발레리나 하이 지 레버스 사이트 킥 2,5 015150 3 발레라니 하이 기 리버스 사이드 리 시트 스트레이트 서트 스핑 킥 로우 킥 시트 팽 시토 스트레이트 시트 스핀 킥 로우 리 어머 것 라이징 어퍼 토네이토 킥 라이징 또우 스메쉬 우디아(A)이 스텝 인 어퍼 NOIE 2 미는 리 스판 너를 찝 마리된 이 스판 리 시트 스핀 너를 시트 스판 리

RP LK RK **→**1.P -RP →LK →RK 않은 상태에서 LP Yoshimitsu 많은 삼태에서 RP 앉은 상태에서 LK 많은 상태에서RK 않으면서 LP 않으면서 RP 않으면서 LK 않으면서 RK 0 잃어서면서 LP 일어서면서 RP 일어서면서 LK

등을 보이며 (K 혹은 RK) 제 프 공 계

등을 보이며 LK 축을RK

등을 보이며 내가 혹은 RP

일어서면서 RK

등을 보이며 [P

등을 보이며 RP

LP

RP

SI LK

St RK

1 are

점프 너용 점프 너용 점프 너용 점핑 다운 먼지 호망 다운 먼지 점핑 소맛 점핑 소맛 점핑 로우 만라도숙 점프 토우 리

점프 토우 리 정프 토우 리 점프 토우 리 성프 너퓸 전프 스트레이트

점프 너글 점핑 다운 편치 점핑 다운 편치 점프 방레리나 리

점프 발레리나 킥 점프 발레리나 킥 만리도속

점프 라운드 하우스 킥 점프 라운드 하우스 킥 ↑ 혹은 거 혹은 **ሊ** LP ↑ 혹은 거 혹은 **ሊ** 공중에서 LP

↑ 혹은 ▶ 혹은 ★ 공용에서 하상중에 LP ▶ 혹은 ★ ) RP

↑ 육문 > 홍문 < LK ↑ 육문 ^ 육문 < 공통에서 LK

의문 시의문 시 공동에서 하는 중 LK 의문 시의문 에 LK

역원 기 회원 및 RK

용은 지원도 성용에서 하늘을 RK

↑ 혹은 계획은 제 RK LP

공중에서 LP 공중에서 하상중 LP RP

공중에서 RP 공중에서 하상중 RP LK

공중에서 LK 공중에서 하하송 LK RK 공중에서 RK

공중에서 하약중 RK

면지기

불파 시스쿠 지국가 국립우 반법풍진 배후 잡이 던지기 반[8리기 함근에서 LP+LK 합근에서 BP+RK 상대의 취속에서 참근에서 LP+LK호은 BP+RK 상대의 무속에서 참근에서 LP+LK호은 BP+RK 배호에서 참근해서 LP+LK호은 BP+RK 등품 보이며 LP+LK호은 BP+PK

I A ELI LP - K A E AP - RP - RK

1 A 7

인범양염 == LK+8K

일법초체 인범만상 삼시를 인법만차 취성 **도**목속 장곡감 절영감 豆科 예술 거두기 PK書里 PKK器보 1425 비공감 비공습검 선풍함 인범만국 4 % 4 왕왕포 0) 53 청각무공무 연옥감 \$101 만리된 일 아리된 이 전각임향포 자전 만리도축 어엄만 도지립 자산로 F 53 5 43 만혈행

스指 김

지의포

海科의

상 성 마

급성하

본정의

기합 모으기

- RK 인법만삼 중 →RK . IP : +-LP LK RK 앉아 철진하기 시작하며 LK RP LK RP LK 만지 아구라증 스틱 중립 앞 대점프 시작하며 LP+RP 비공검 중 🖡 : +LP N LP RP RP RP RP RP RP :→LP+RK :→ --- LP-RK N RKLK LK+RK LK+RK LK+RK LK+RK LK+RK 천각 중 ← . LPNY 않은 상태에서 17 수치만 RP 등을 보이며 RP 만지 아구라 중 RK LP RP 인법양양 리 중에 →LP+RK 혹은 무상 중에 →LP+RK 지뢰인 중에 ' 혹은 ''혹은 · LP RP KRP RP RP RP RP

인범임임증 LP·RP

RK RK RK

'- LK+RK

LK LK LK LK LK

독류 중 아마 버튼이나 누용 · LP·RK: LP LP LP LP LP IN VLK 지역인 중 LK·RK

← LP+RP

지확인 중 LK·RK 인법만차 중 : LP '동설마 중 LK·RK 은설마 중 《LP 둘首해 중 RK LP·RP·LK·RK





# 데이우롱

寫里

도학연각

NE

1919

리드 펌 LP 크로스 스트레이트 RP 앞 돌려 차가 LK 801 2 RK 210 19 →LP 크로스 스트레이트 →RP 시트 집 앉은 상태에서 LP 시트 스트레이트 앉은 상태에서 RP 시토 스핀 리 않은 상태에서 LK 12 17 21 않은 상태에서 RK 임으면서 LP A | 0 | 59 AE AEMOIE 않으면서 RP 사이드 로우 킥 않으면서 LK 로우 리 앉으면서 RK 어퍼 것 잃어나면서 LP 라이징 어퍼 일어나면서 RP 프론트 리 일어나면서 LK 도무 스메쉬 일어나면서 RK 스템인 어때 LP 수 어퍼 RP ALOIE EI I LK 프론트 킥 DI RK 배신타 등을 보이며 [ P 배신봉추 등을 보이며 RP 스핀 리 등을 보이며 . K 등을 보이며 역 배신되

배신하소타

식표 스핀 너클

정핑 프은트 시

시트 스핀 티

후소의

# 등을 보이며 BRK 제프 공격

등을 보이며 나온

등을 보이며 원인

등을 보이며 나

1 487 484 LP 정프 너클 속문가 속문자 공중에서 LP 오동가 의문자 ) 공중에서 하강중에 LP 점프 너클 점프 너를 (Fig. A SEK RP A N RP 정광 다운 먼처 호망 다운 편치 TRP 1 287 484 IK 정프 사이드 리 图图 主要 ↑ 위원 > 의원 < 광중에서 LK ↑ 최연구 최연지 ) 공중에서 하감 중 LK 점망 수뱃 정망 로운 소뱃 ↑ 요문과 요문 ( ) 하지와 때 LK 점핑 프론티 기 ↑ (혹은 / 혹은 A ) RK 정프 보도 리 혹은 계획은 시 이 공중에서 RK 정프 토무 의 ↑ (혹은 과 혹은 🔍 ) 공중에서 하감중 RK 정프 도가 작 ↑ (욕은 거 욕은 K ) 하지함 때 RK 27 (8 정프 내용 TAMES C 정프 스트레이트 점프 너를 공효 비서 하강중 LP 610161 RE 1 具质侧科 期間 정의 다운 편치 정핑 다운 펀치 공통에서 하강증 RP 정프 사이드 리 1K 점프 사이드 각 8 0 0 4 1 K 점프 사이드 의 공중에서 하강중 LK 정핑 프론트 리 SAK डेडेल्स पर 전명 프론트 각

# 国民共和 新台灣 RK 면 지기

접근해서 LP+LK 비공각 옷깃 조르기 접근해서 RP+RK 희신도 상대의 좌측으로 접근해서LP+LK 혹은 RP+RK 심광난무각 상대의 우측으로 접근해서LP+LK 혹은 RP+RK 일어 넘어뜨리기 배후에서 접근해서LP+LK 혹은 RP+RK 배후 잠아 던지기 배후에서 LP+LK 혹은 RP+RK 방취 용의 자세 중에 LP 혹은 뱀의 자세 중에 LP+LK 4€ →LK·RK

# 교 유기

자기 ↓ (乌色S)LK+RK 상대 머리쪽에서 자는 상태에서LK+RK 도궁각 튀어일어나기 상대 발쭉에서 자는 상태에서LK·RK 앙침후소연무 상대 머리쪽에서 자는 상태에서LK RK 등을 보임 ← (鸟合(b) LK+RK 배신타 등을 보이며 LP 등을 보이며 1(혹은장)LP 배신하소타 등을 보이며 RP 배신봉추 배신의 등을 보이며 RK माश्व 등을 보이며 LK+RK LK+RK LK+RK 배신후소연무 등을 보이며 1 (혹은 B) RK RK 전신연포 LP-RP LP 선풍연각 → (혹은Φ) LK RK 용성하단각 .N LP RP LP RP LK 용성중단각 IN LP RP LP RP RK IN RK LP RP LK . RK 낭아호존산 요진격 LON LK RK 호존산 CON LK & RK 克魯각 LK LK 뇌광하단각 →RK RP LP RP LK 뇌광중단각 →RK RP LP RP RK 호유되 RK LK . N AP LP AP LP 총조아 용조연각 비수조 중 LK LK LK LK 복심호류의 상대 발짝에 없드려 있으며 RK LK 복침소의 상대 발착에 얼드려 있으며 LK RK 누위있다가 얼트림 누위 자며 ↓LP 뇌광도각 cococt LK 學性類 상대 머리쪽에 누워 있으며 RK LK RK (S 프레임 이내) RK LK LK 권참연각 배신연미학 등을 보이며, 등 혹은 김 RP 1LP-RP 엎드려서 자기 취보퇴 취보 중 LK+RK 전신봉추 LK-RK RP 기합 모으기 LP+RP+LK+RK 용성 1발 제·병의 자세 ION LP 후에 상혹은 장 용성 2발 제-음의 자세 IDN LP RP 中에 企事已 8 용성 3발 레-표법의 자세 ON LP RP LP 후에 요혹은 경 용성 4발 째-호랑이의 자세 ©N LP RP LP RP 후에 압혹은 8 ©RK RP LP RP RK후에 압혹은 문 뇌광중단각 학의 자세 뱀의 자세 중 RP RP RP 사동연극 4157 뱀의 자세 중 LP LP LP LP LP LP 권참각 뱀의 자세 중 LK 401 뱀의 자세 중 RK 음의 자세 중 RP 음의 자세 중 LP+RP 801 801 용의 자세 중 LK 불이연건 용외 자세 중 RK LP RP LK 용의 자세-남아요진격 용의 자세 중 RK LP RP LK RK 용의 자세-낭이호존산 용의 자세 중 RK LP RP LK LRK 五个 표범의 자세 중 RP 표쌍조 표범의 자세 중 LP RP 표범의 자세 중 LK 표소퇴 표범의 자세-뇌광중단각 표범의 자세 중 RK RP LP RP RK 표범의 자세-뇌광하단각 표범의 자세 중 RK RP LP RP LK 서호조 호랑이의 자세 중 LP 答立조 호랑이의 자세 중 RP 호소되 호랑이의 자세 중 RK 호선각 호랑이의 자세 중 LK 호선각-용성증단각 호랑이의 자세 중 LK LP RP LP RP RK 호선각-용성하단각 호랑이의 자세 중 LK LP RP LP RP LK 학조 학의 자세 중 RK

학의 자세 중 LK RK RP LK

학의 자세 중 LP

학의 자세 중 RP

# 포레스트 로우

|            | 3 N N               |
|------------|---------------------|
| 리트 집       | LP                  |
| 크로스 스트레이트  | RP                  |
| 사이드 하이 킥   | LK                  |
| 하이 킥       | 8K                  |
| 리드 집       | _ →LP               |
| 크로스 스트레이트  | . →RP               |
| 사이드 하이 킥   | L⊀LK                |
| 하이 킥       |                     |
| 사트 웹       |                     |
| 시트 스트레이트   |                     |
| 시트 스핀 킥    |                     |
| 로우 킥       | 않은 상태에서RK           |
| 시트 짧       | 않으면서 LP             |
|            | 않으면서 RP             |
| 드래곤 로우     | 않으면서 LK             |
| 로우 킥       |                     |
| 어쩍 것       |                     |
| 라이징 어찌     |                     |
| 보네이도 리     |                     |
| 라이징 토무 스메쉬 |                     |
| 스텀 인 어퍼    | in Γb               |
| 쇼트 어펙      |                     |
| 스템 인 킥     | Z1 fK               |
| 프른트 킥      | ₩ RK                |
| 트레곤 백 블로우  | 등을 보이며 LP (혹은RP)    |
| 소핑 킥       | 등을 보이며 LK (혹은RK)    |
| 시티 스판 너글   | 용용 점이며 (b 호용 Bb     |
| 시트 스핀 킥    | 등을 보이며 ULK (혹은 URK) |

# 접근해서 RP+RK

| 채키 업              |
|-------------------|
| 페이지 드레곤           |
| 정암 의              |
|                   |
| C 레른 스템 프         |
|                   |
| e 9# (-) sak(2) s |
| 배후 잡아 던지기         |
| 5 四四 县            |
| 상 위단 용리기          |
| 하단용리거             |
| 28이 1 스템          |

접근해서 LP·LK 상대의 좌측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK 상대의 우측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP-RK 배우면서 점근해서 LP+LK혹은 RP+RK PR AUIM I LOCK # B BD-BK 점근용서 > LP+RP LP RP LP+RP PICK ITE RPIRK | A은 ||LP+LK A은 A은 RP+RK ← P-RP

# 2 8 7

th Bb

한 두 반지. 11 2 015 21 철어 중에 의 대장표 다양 图的 名作 对 工程中 11% 드라곤 나를 공모 이래은 너를 점보 성매 송트 도톰 5 646, 4 5 참면 하이 원 নাভূচ সভূ ধ 시트 스핀킥 섬머 프론트 킥 레프트 설터 अंग्री येगा व्या 사용 소비가는 비전되다 살았다. 1 24 2 B 28 1 등의 사이트 의 라이트 성어 로운 김 생교는 성터 사이드 리 라이트 섬머 트레된 러쉬 눈 찌르기 스라스토로무 성머 술트 페이크 이십 색무의 불로우 **트랩 라이트 블로우** 

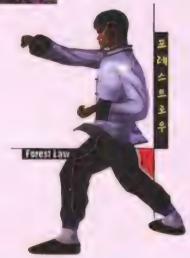
**↓** 0 高田 高田 RK TIRE AREA IRK →RP HP HP RP RP IT ARKARA LK-RK 앉으면서 LK IKIKIK 삼명 하이킥 중에 → 앉은 상태에서 LK RK 일어서면서 RK LK K RK 1 ISE RPIK HIK . K LK LK RK I K + RK 많은 상태에서 RK LK 일어서면서 LK RK RP LK RK 기탉 모으기 종료시 LP 기합 모으기 종료시 LP LK 1 숙 (혹은 15 혹은 31 )N RK 페이크 스템 성공 후 LP. 레이크 스템 성공 후 RP

| 5.염 2 | OE    | 桌早  | z]  |
|-------|-------|-----|-----|
| 트랩 러  | ME    | 사이  | E 1 |
| 기합 도  | 197   |     |     |
| 트레곤   | 101-1 | 1로우 |     |
| 三〇四   |       |     |     |
| 플레쉬   |       |     |     |

페이크 스텝 성공 후 RK 페이크 스템 성공 후 LK LP+RP+LK+RK 등을 보이며 LP 혹은 RP **↓**쇼 (혹은등 혹은 () 8 th 다니 점프 공격

| 정프 너를            | † (\$87.485) LP             |
|------------------|-----------------------------|
|                  | ↑ (혹은 차 혹은 ᅕ ) 경중에서 LP      |
|                  | ↑ (혹은 矛 혹은 ヘ) 공중에서 하강중에 LP  |
| 점핑 다운 펀치         |                             |
| 호밍 다운 펀치         |                             |
| 점프 사이드 리         |                             |
|                  | ↑ (혹은 존 혹은 톡 ) 공중에서 LK      |
| 정평 소뱃            | ↑ (혹은 ↗ 혹은 ↖ ) 공중에서 하강 중 LK |
|                  | ↑ (혹은 거 혹은 ♣ ) 하지함 때 LK     |
| 성어 솔토 리 (소점프 타입) | ↑ (혹은 矛 혹은 ♣ ) RK           |
| 점프 토우 킥          | ↑ (혹은 ᅔ 혹은 ♣) 공중에서 RK       |
| 점프 토우 킥          | ↑ (혹은 ↗ 혹은 ❖ ) 공중에서 하강중 RK  |
| 점프 토우 킥          | ↑ (혹은 ᅔ 혹은 톡 ) 학지함 때 RK     |
| 점프 너를            | 2) LP                       |
| 점프 스트레이트         | ○ 공중에서 LP                   |
| 점프 너클            | ○ 공중에서 하강중 LP               |
| 점핑 다운 펀치         | · RP                        |
| 점핑 다운 펀치         | ☼ 공중에서 RP                   |
| 점핑 다운 뭔치         | ○ 공중에서 하감중 RP               |
| 정프 사이트 리         | * LK                        |
| 점프 사이드 리         | ○ 공중에서 LK                   |
| 정프 사이드 리         | ○ 공중에서 하강중 LK               |
| 라이징 토우 리         | · RK                        |
|                  | ○ 공중에서 RK                   |
| 라이징 토우 리         | ○ 공중에서 히감종 RK               |
|                  |                             |





# 원리엄즈

리트 집 크로스 스트레이트 사이드 하이 각 SIOI ZI 리드 집 크로스 스트레이트 사이드 하이 킥 15 1048 시회 집 시트 스트레이트 시트 스핀 각 교우 지 시트 잽 시트 스트레이트 시트 쇼판 리 로우 리 어퍼 컷 라이징 어퍼 보네이도 킥 보우 스메쉬 스템 인 어퍼 쇼트 어퍼 사이드 킥 프론트 각 스핀 너를 잽 스핀 킥 시트 스핀 너를 시트 스핀 캑

않은 상태에서 LP 않은 상태에서 RP 않은 상태에서 LK 않은 상태에서RK 않으면서 LP Nina Williams 없으면서 RP 앉으면서 LK 않으면서 RK 일어서면서 LP 잃어서면서 RP 일어서면서 LK 일어서면서 RK TI LP

IP (BERP)

...LK (혹은RK)

등을 보이며 ULP (혹은 URP)

등을 보이며 (LK (혹은 URK)

접근해서 RP+RK LP RP LP

상대의 좌측에서 접근해서 LP+LK혹은

상대의 우측에서 접근해서 LP+LK혹은

배후에서 접근 해서 LP+LK혹은 RP+RK

상대의 공격에 맞추어 CEPEK욕은 Co

(2(혹은용)LP+LK 혹은 (2(혹은용)RP+RK

원좌복고 중 LP RP RK LK LP+RP+LK

아뀔레스건 잡기 중 LK LP RK RP·RK

아킬레스건 잡기 중 LP LK RP+RK

예험 중 LK+RK LK RK LP+RP

등을 모이며 LP+LK혹은 RP+RK

거반추락 중 RP LP LK

접근해서 🕕 LP+RP

장악 중 LP LK RP LP

접근해서 용입 →LK+RK

LK+RK RK RP LP+RP

장악 중 LK RK LK LP+RP

RP.RK

RP+RK

POT+POC

DOCK K

LK+RK LP+RP

TO RP

TO LK

33 RK

등을 보이며

등을 보이며

접근해서 LP+LK

접근해서 RP+RK

LP

RP

LK

RK

→LP

-+RP

→LK

→RK

사방 던지기 거바 거반주락 거반주락함고 슬십자고

당겨 돌리기

배후 잡아 던지기 달려 들어 전방 희전 역 삼각 조르기 반격기

하단 용리가 목 잡아 던지기 수예십자고 입역협고 탈렬완십자고 10 아킬레스컨 잡기 달려놓어 아홉레스건 잡기 슬십자고 회전 아침레스건 잡기

앞 구르기 완심자고

원투 펀치 쌍장파

트리플 스메쉬 더불 스메쉬 PK器型 Pa K器보 닐리 후레쉬 콘보 레피드 킥 콤보 어퍼 스트레이트 헌팅 킥 콤보 레이미 김 본 커터 이의 스위 레프트 하이&라이트 하이 킥

→LP+RP (혹은 →→LP+RP 혹은 일어서면서 LP+RP ) LP ( GLP ) RP RK AP RK RPLK RP LLK → ARK (혹은 □=+0RK) J LK LP RP IS LK LK LK RK J LP RP RK LK RK

JLP N RK 혹은 없은 상태에서 LP N RK OF DEBLIK (\*) LP+RP (公公星 物金)

시트 스핀&라이트 하이 약 재일 크레쉬 서메터리 크레쉬 연격쌍장파 연격쌍장파 레그 브레이크 콩보 디바인 캐논 승라이서 사이드 스템 스타브 스파이크 콤보&라이트 하이 킥 스파이크 콤보&라이! 퍼펙 스파이크 본보&라이트 로우 킥 크리크 어택 광보 크리크 어택심레프트 포우 킥 크리크 어택&레프트 하이 킥 크리크 어택&라이트 하이 킥 세이크 싯 래피드 광보&레프트 로우 키 래프드 콤보증쌍장파 재밍 콤보&라이트 어퍼 재밍 공보&라이트 로무 각 재명 광보&라이트 하이 킥 랜딩 킥&라이트 어쩍 랜딩 킥쥬레프트 미등 킥 랜딩 킥&라이트 하이 킥 레프트 미들&라이트 하이 킥 프로즌 리 스파크 광모 라이트 로우 킥&백 스핀 총 라이트 하어 킥&레프트 쇼핑 로우 킥 레프트 스핀 로우 리충라이트 외력 PK K광보&라이트 어퍼 P K K 본 & 라이트 하이 킥 김링 불레이드 어설트 콤보 엠브레스힐 레그 스윕 HIE

LIRE 아가미 빨리 찌르기 에프 앤트 1. LP 1→LP 목 배기 내방 키스 I RPILK 기합 모으기 LP+RP+LK+RK

ILK N RKAR BLK N RK LP CALP RP LLK BK LP (SLP) RP LK RP LP ( BLP ) RP LP RP -LP-RP LP ' 1LP ) RP →LP+RP 1 (48. ) LK 1 PK 2 1K RK RE LK LK RK LK LK RP LK LK IRK ILK RP LP RK I LK RP LLK II LK RP LK LK RP RK 형 이동 중 LP LK RP RP RP RP II LK LK LK LP RP -LP+RP RK IK RP RK LK I RK BIE LK RK NILK RP " NIKIK NILK RK 11 LK RK ↓ (혹은 U)RP RK LP | . LP | RP LP RK ↓ I혹은 URK LP RK LK 1 148 U)LK RP RP JLK RP RP JLK RK #LP 1 LK LP RP -LP+RP 상대 다운 중에 문혹을 <sup>12</sup> LK+RK 1 - RK +-RP

" RK

공중에서 RK

공항에서 하감중 RK

정프 너哥 점프 너큐 점프 너클 점핑 다운 펀치 호밍 다운 된치 카타탱트 리 정방 소뱃 정핑 소뱃

점핑 로우 소뱃 정프 하이 킥 점프 토우 각 정프 보우 리

정프 로우 리 점프 너글 점프 스트레이트 정프 너를 점핑 다운 편치 점평 다운 편치 정핑 다운 편치 카타앰트 킥 점프 사이드 킥 정프 사이드 리 정프 하이 킥

정프 하이 킥

선표 아이 라

↑ / 角色 / 角色 / JP ↑ (혹본 기 혹은 八 ) 공중에서 LP ↑ (혹은 기 혹은 八 ) 공중에서 하간중에 LP 1 148 ( ) RP **†**RP ↑ (图8 / 图8 × ) LK ↑ (용은 기용은 시 · 공중에서 LK ↑ (용은 기용은 시 · 공중에서 하당 중 |혹은 ↗ 혹은 ◥ ) 하지함 때 LK ↑ | 혹은 사 혹은 사 . RK ↑ | 혹은 ↗ 혹은 ≼ ; 공중에서 RK ↑ [욕은 ▶ 욕은 ▮ 기 공중에서 하강중 ↑ (혹은 ↗ 혹은 ♣ ) 하지함 때 RK ". IP 공중에서 LP 기 공중에서 하강중 LP · 공중에서 RP 공중에서 하강중 RP " LK '1 공중에서 LK 가 공중에서 하강중 LK

# 집중공박

리드 팬 크로스 스트레이트 앞차기 8101 2 리드 집 에스파다-유구나무서기 이우 비추트 시트 잽 시키 스트레이트 스핀 킥 시키 전 스트레이트 로우 스핀 킥로우 킨 어퍼 및 라이징 어쩍 라드 슈타브 메이오 슈타로 발꿈치 치기 고도메라다 가방요로 불구나무서기 VIAL RIOLVI

스핀 너렇 잽

시트 스핀 너를 시트 스핀 리

스핀 킥

EE LK PRP -LK →RIK 많은 상태에서 LP 양은 상태에서 RP 상태에서 LK 않은 상태에서RK 않으면서 LP 않으면서 RP 않으면서 LK 않으면서 RK 일어서면서 LP 일어서면서 RP SIONNERSIK 일어서면서 FIK Eddy Gordo RP LK RK 등을 보이며 LP (혹은RP)

등을 보이며 LK (혹은RK) 등을 보이며 ULP (혹은 URP) 등을 보이며 ULK (혹은 URK)

점프 너클 점프 너클 심프 너함 점프 너홍 전핑 다운 편치 호밍 다운 편치 점프 사이드 킥 점을 소벳 점광 소벳 점광 소넷 점광 보우 소벳 다리 조구 4.X 사비 지라트라 라이징 토우 리 점프 토우 리 점프 토우 리 정프 너를 점프 다음 점프 나옵 점프 너용 심평 다운 펀치 社 利服 다운 원치 다운 펀지 1 2 10 A 집 보사이드 학 점프 사이드 킥 사비 지라트라

(혹은 본 혹은 및 ) LP (혹은 본 혹은 및 ) 공중에서 LP (혹은 본 혹은 및 ) 공중에서 하강중에 LP 1 (1) 1 (1) 1 (1) 1 (1) 1 (1) 1 (1) (48 %) RP (487 복은() 복은() (年年年代人) (年年年代人) (年年年年代人) (年年年年代人) (年年年代人) (年年年代人) (年年年代人) (年年年代人) (年年年代人) (年年年代人) (年年代人) (年年代人) (年年代人) (年年代人) (年年代人) (年代人) (年 공중에서 LK 공중에서 학감 중 LK 작지함 때 LK RK 공중에서 RK 혹은록 ) 공중에서 해강중 RK 혹은록 ) 학자함 때 RK (487 LP 공중에서 LP 공중에서 하감중 LP RP 공중에서 하상증 RP 공중에서 LK 공중에서 하감중 LK RK 공중에서 RK 공중에서 하각중 RK

메로지어 배스콧소 아치라무 아무마 아치라루 치그리 스핀 배후 잡아 던지기

점프 하이 및 점프 하이 및

원투 편치 대코란 물구나무서기 토로카 에 피아오-용구나무서기 카베이린니 여우바추드-토로카 에 파이오 100 바이아-마카코 엠베 하스티라 라테라오 토로카 is 의 IS IX - IUIA 마카코 엠베 마카코 엠페-하스티라 에 시바타 시파 바이사 마카코 데 라도 스이 시쥬 스이 시휴·주저 않기 에스파다-불구나무서기 지라토 지라부-주저 잃기 지라무 바이시 슈타르 지레루 아우트 슈타르

접근해서 LP+LK 접근해서 RP·RK 상대 좌측에서 LP+LK혹은 RP+RK 상대 우측에서 LP+LK혹은 RP+RK 배후에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK 등을 보이며 LP+LK 혹은 RP+RK

LP RP

RK : RK LK BK← →LK+RK RK LK+RK LK RK LK N RK LK N LK 혹은 **(기RK** RK RK LK LK RK LK+RK (혹은 상· ) LK+RK () (高色 か ) LK\*RK (2 (高色) ( ) (高色 か ) LK\*RK (2 (高色) () LK :-- RK :→RK ↓ →RK LK →RK RK

벤린 프라다-주저 앉기 변린 프라다-불구나무서기 비리바 켄슬 가함요토 불구나무서기 가함으로-주저 않기 교육배라다 메이오슈타르 라드슈타르 기합 모으기 않기 불구나무서기 메인트 사배사다스 도무프로 도우프로-월구나무서기

에다고도

도우프로 주저 않기

1-+LK 1 :→LK← LK-RK 1 . " LK 11 LK 1 48 4 RP 일어서면서 RK 일어서면서 LK LP+RP+LK+RK 않은 상태에서 되 LP+RP 많은 상대에서 LP-RP LP-RP 않으면서 혹은 잃어서면서 LK+RK 않은 상태에서 LK+RK+=혹은 일어서면서 LK+BK← 않으면서 혹은 일어서면서 LK+RK중 ▮

수저 앉기 메이오 슈타로 추저 앉기 사비사다슈 토나온 아바란시 아바란시 경술 킥 관비나소 아바란시 토로카 에 이타카브 주저 않기 아자슈타르 토로카 에 피아오 주저 않기-하단 차기-지라트라

주저 앉아서 RK 주저 없어서 LP·RP 주저 앉아서 RK LK 주저 않아서 LK+RK 주저 않아서 LK+RK LK 주저 없어서 RK LK+RK 주저 않아서 LK RK 주저 않아서 RK LK LK · RK 주저 않아서 LK N RK

장가 (황이용) 장가 (형이용) 아무마다 프라다 아루마다 프라다 주저 않기 아무아다 프라다-비리바 이루아다 프라다 바이사 안보스 승타를 라테라오 또로카 라테라요 토로카 불구나무서기 비이사 토로카 바이사 토로카 불구나무서기 바이샤 토로카 때인트 물구나무서기 바이샤 토로카 에 에스패로 바이사 토로키 안보스 슈타브 꿈비나소 우나 경비나소 우나-에스케르다 슈타로 파이스카 딱이스카 않기 스페셜 콤비나소 요토리

트흑매동 아카타부 케이쇼 LP-RP **BLK** · RK 형이동 (혹은 장가) 중 합LK 형여동 (혹은 정가) 중 요LK↓ 위이동 (혹은 정가) 중 BLK LK 위이동 (혹은 장가) 중 압LK↓LK+RK 회이동 (혹은 짓기) 중 LK 형이동 (혹은 장가) 증 LK+ 형이동 (혹은 정가) 중 RK 함이동 (혹은 장가) 중 RK← 함이동 (목은 질가) 豪 RK LK+ 황이동 혹은 정기 중 RK N LK 함이동 (혹은 점가) 중 RK LK+RK 왕이동 (혹은 장가) 중 LP+RP 원이용 (혹은 장가) 중 LP·RP N LK 항이동 (혹은 정가) 중 LK+RK 1. 향이동 (혹은 장가) 중 LK+RK↓ 원이동 (혹은 정가) 중 LK+RK LK+RK LK+RK '-LK+RK 향이동 (혹은 장가) 중 RK LK 팀이동 (혹은 장가) 중 RP

물구나무 서며 +

불구나무 서며 🖢

불구나무서기 뒤 구르기 없은 자세 불구나무서기 앞 구르기 앉은 자세 불구나무서기 전진 불구나무서기·앞 구표기 불구나무서기 불구나무서기-낮은 자세 물구나무서기 참 학피 안 景구나무서기 휭 학피 바깥 불구나무서기 함 학의 하던 킥

물구나무서가 따라후조 도로카 에 피여오 율구나무서기·토르카 에 피아오 불구나무서기-토로카 에 피아오 일구나무서기 내하 슈타로 불구나무서가 테라 숙타성 예인도 불구나무서기 불구나무서기 레프트 펀치 불구나무서기 라이트 편치 물구나무서? 라이트 현지 바이사 도로카 불구나무서기 유구나무서기-바이사 토로카-로 슈타르 불구나무서? 바이사 토로가 매인츠 불구나무서기 불구나무서기 레프트 원치 하스티라 에 시바타 呈구나무서기-알 구르기-크로스 출 불구나무서기-허라타뇨 불구나무서기 허라다뇨 주저앉기

#구나무 서미 : 불구나무 서미 : >LP+RP 유구나무 서머 1 불구나무 서미 ( 불구나무 서며 🞖 불구나무 서미 유LK·RK혹은 일어서면서 ♡옮구나무 서며 RK LK+RK 불구나무 서며 LK RK 불구나무 서며 LK RK+ 불구나무 서미 LK 용구나보 서미LK4 불구나무 서며 LP 불구나무 서며 RP 월구나무 서며 RK LK← 불구나무 서여 RP RK LK 불구나무 서며 RP RK LK← 불구나무 서며 LP LK LK 불구나무 서미 □→LP+RP 불구나무 서미 유LK욕은 'RK

용구나무 서미 유LK # 혹은 유RK #

장지 RP UK 사이트 리 FK →LP →RP 81이 외 SEX TY F 환기 사이드 및 하이 및 시트 웹 시트 스토레이트 시트 스토레이트 시트 스토레이트 시트 시트 레이트 경우 및 기를 보고 있다. 해 있는 상태에서 LP 많은 상태에서 LP 많은 상태에서 RP 많은 상태에서 IX 以是 SERVINE 왕으면서 LP 암으면서 RP 않으면서 LK 않으면서 RK 일어서면서 LP 일어서면서 RP 일어서면서 LK CIOLLIDIOIS OLE 보내이도 리 도대이도 식 토무 스메쉬 영보 스메쉬 드롭 흑 일어서면서 FK SI LP 그렇다 사이드 티 로우 리 스만 너를 많 문용 국이의 Fb (중등당b 스랑 리 스랑 리 시티 스판 너물 시티 스판 리 보이며 UK (혹은RK) 보이며 BLP (혹은 URP 보이며 BLK (혹은 URP)

정프 너를 점프 너를 점프 너를 전용 다운 전치 호망 다운 전치 소벳 정당 소벳 점등 도봇 정용 소빗 전용 로우 소뱃 라이징 모우 리 정프 토우 리 정프 모우 리 정프 너를 정프 스트레이트 정프 너를 성은 크로스 너를 전프 크로스 너를 전프 크로스 너를 라이징 토우 박 라이징 토우 박 라이징 토우 박

장저 장저 어의 드등 리 세계라이트 드를 킥 세계라이트 드등 및 제있 및 나를 등 아라 및 아라운터 시) 및보 등록 그라운드 스메쉬 다이나이어트 이퍼 불리임 크로스 출 프랑벤슈타이너 라이트 스트레이트→레프트 아퍼 연보 스팅 소피남 소매쉬 보르탈 사이플론 턴 레리엇 가드 파괴 에로무 스트레이트 기합 모으기

스팅투족 T 브레인버스터 발전턴 백 브리커 니 크레셔 하드 보스턴 종업 코브라 트위스트 스트레티 버스터 유튜네지 역승년 배후 잡아 던지기 통스른 파일드라이버 프랑켄슈타이너(가드하지 않고) 로프 던지기-뒤돌리기 로프 던지기-던지기 로프 던지가 차기 로프 던지가 추기 하단 홀리기

(487 485) LP (혹문》 혹은 씨 ) 광중에서 LP (혹문》 혹은 씨 ) 광중에서 하강중에 LP (혹은 씨 ) RP 변 (축은가 축은 %) UX (축은가 축은 %) 관점 (축은가 축은 %) 관점 (축은가 축은 %) 전 (축은가 축은 %) 전 (축은가 축은 %) 관점 (축은가 축은 %) 관점 (축은가 축은 %) 관점 (축은가 축은 %) 관점 공중에서 LK 공중에서 하긴 중 LK 작지할 때 LK 의 시합 때 I.N | 감동에서 RK | 감동에서 하강중 RK | 참지합 때 RK 건공중에서 LP 건공중에서 하감중 LP 기관중에서 RP 기관중에서 하관중 RP 기관중에서 UK 기관중에서 하관중 UK I PE 건공중에서 RK 건공중에서 미강중 RK

LP RP LP LK-RK 48 DOLK-RK DEDECLIK-PIK DORK ZILPHP OLKHIK RIK RIKREE ↓ NRK RIK RIK OLKHIK RIK RIKREE ↓ NRK RIK RIK RIK 12 | #\$215 | #\$2 JJ JRPHIK 12 | #\$215 | #\$2 JJ JRPHIK CRP 1 N RP DILP-RP IN LK-PK 잃으면서 LP RP 이리 리 1발때 후 RP LP+RP LP 등을 보이어 나아와 접근해서 수국(PHP) 함 출리에 RP

LP RP

LP-RP-LK-RK

성근에서 LP-UK 성근에서 FP-HK 상대의 좌축에서 접근에서 LP-UK 혹은 FP-HK 상대의 우축에서 접근에서 LP-UK 혹은 FP-HK 상대의 부족에서 접근해서 LP네, 배우에서 접근해서 LP네K 배우에서 접근해서 PPHR 등을 보이어 LP네K혹은 RPHK 접근해서 (2 ★RP 당기 Fund ◇ (혹은 8) ID-HK 혹은 ▷ (혹은 8) RD-HK 집단에서 ←ID-HD ID-HK 집단에서 ←ID-HD ID-HK 집단에서 ←ID-HD ID-HK

으레곤 스크류 회전 어릴레스건 궁리기

킹

스트링글 총드 자이언트 수행 화는 이트 비트 피겨 포레그 학 보다기 서프 보드 스토레의 아프 보스턴 중업 키엠 크러치 군시고

재거 드라이버 보스턴 플립 아치 목 케이스 버스터

그라운드 스메이 재거 박 브리커 점원 파워 형

STEPPENDE HE 제공 원시 완압십자고 라이징 윈드 슬십자고 가자 스웨쉬

리버스 고리스 스페셜 B 리버스 고리스 스페셜 B 개는 및 버스터 현재인트립 타터 H 자이언트 스팅 이슬 버스터 의원 품 이슬 버스턴

리비스 알 스크레치 슬렸(→) 리비스 알 스크레치 슬렸(♪ 백 드룹 지언 스플렉스 타위 몸 자이언트 스윙 이슬 버스터

리버스 큐스 리버스 알 스크레치 슬렸(♡) 리버스 알 스크레치 슬렸(♪)

캐논분 버스터 司利 B 門科社 三周 Stel H 자이언트 스윙 메슈 버스터

배 드용 개논분 버스터 世界到多數

파워 H 다티 H 자이언의 스템

미술 버스터

21달리커 일본다고 도리를 알보리게 카와즈 별구기 스트앤날 홍드 시킨 및 메이스 막 드레곤 슬리버 통한 교레리 및

슈텐팅 아홉레스 <u>용</u>트 인디언 데스틱 स्वास कुमश S 1 보

상대 공격에 맞추어 ←LP+LK혹은 ←RP+RK 상대 공격에 맞추어 ←LP+LK혹은 ←RP+RK

들하진 상대의 상반선 속에서 <sup>12</sup> LPHK혹은 <sup>12</sup> RPHRK 들하진 상대의 하반선 속에서 12 LPHJK 들하진 상대의 하반선 속에서 12 RPHRK 들하진 상대의 하반선 속에서 12 RPHRK 표적인 강대의 하얀간 역에가 온 17개% 통하진 상대의 무속에서 안 LPUK록은 안 RP에 통하진 상대의 우속에서 안 LPUK록은 안 RP에 얼트린 상대의 하반신 측에서 안 LPUK록은 안 RP에 얼트린 상대의 하반신 축에서 안 LPUK록은 안 RP에 얼트린 상대의 확측에서 [21P+1K혹은 [2 RP+RK 얼드란 상대의 무속에서 [21P+1K혹은 [2 RP+RK

없는에서 8.23-에 B 10표세일 기다려서 LP+RP LK RK LP+RP 제거 드라이버 중 10표세일 기다려서 LP+RP LK RK LP+RP 제거

AND AND THUS

DON RP 그라운드 스메이 카운터 히트시 LPHRP 유용LKHRK

TIPHER AR A TENED AR COURT TOHER 明書 中 RP LP RP LP RP 集은 LP RP LP RP LP 원합십자고 중 LP-RP 내용후에 LK+RK 슬십자고 중 LP+RP

同日 477 11 11 상태에게 접근해서  $\Leftrightarrow$  는 LP-RP 상태에게 접근해서  $\Leftrightarrow$  로마RK 리버스 고리스 스웨설 웹 중에 RP RP LP-RP 개원생 버스터 중에 LK-RK LP-RP LP-RP-RK 면이반 드롬 용에 LP RP LK-RK LP-RP 역터 볼 중에 RP LP LK RK 역터 볼 중에 LK LP RP LK-RK LP-RP-LK-RK 개는볼 버스터 중에 LP RP EX-RK 파워 봄 중에 RP LP LK RK 파워 봄 등에 LK LP RP LK+RK LP+RP+LK+RK

상태에 접근해서 다 💆 LPHJK 상대에 접근해서 다 💆 RPHRK 성대에 입선에서 C > PHYMK 레버스 함 스크레치 슬림 중에 RP LP LP+RP 벡 드룹 중에 LK+RK LP+RP 지킨 스플렉스 중에 LP RP LK+RK 파워 몸 중에 LK LP-RP (K+RK LP+RP+LK+RK 파워 봄 중에 LK LP-RP (K+RK LP+RP+LK+RK

MORNEY THIS OFF

상대에 접근해서 ↔ > LP-UK 상대에 접근해서 ↔ > RP-MK 리버스 앞 수크레치 슬렘 (↔)혹은( ≥ )중에 RP LP LP-RP 백 드롬 중에 RP RP LP-RP 개통될 비슷터 중에 LK-RK LP-RP LP-RP-RK 개통될 비슷터 중에 LK-RK LP-RP LP-RP-RK 영화된 도톰 용에 LP RP LK-HX LP-RP 파워 볼 욕은 약의 볼 중에 RP 파워 볼 욕은 약의 볼 중에 LK LP RP LK-HX LP-RP-LK-HX Design Marie

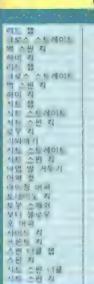
형이동 중 RP-RK(상대의 배우 좌무를 잡았을 때 계는용 바스터 중 LP RP LK+RK 개는용 바스터 중 LK+RK LP+RP LP+RP+RK 마히 물 좋은 라더 물 중에 LK Fb Rb FK+RK Fb-Rb-fK+BK 매히 물 좋은 라티 품 옷에 Bb Fb Fk BK 제어로 유민이로 PK-MK FL-Mb FL-Mb-MK

शताल सङ्ग्रम्भ क्8 **भ** तमस 강트리커 중에 LP-RP LP-RP 강프리커 중에 LP-RP RK RP-RK 기약조 열구기 중에 RK LK RK LK-RK LP-RP 암보리카 중에 RP LP LP-RP-LK 시킨 중에 RP LP LK (PHRHRK LPHRHK 시킨 중에 LPHK (KHRK RPHRK LPHRPHRK

상대에 접근해서 다음 > RPHJK 상대에 의료에는 용도 중에 LP-RP LP LK LP-RP 인디업 데스막 중에 LP-LK RK-LP-RP LK-RK 스탠딩 아칼에스 용도 중에 LP-RP LK-LP-RP 스탠딩 아칼에스 용도 중에 LP-RP LK-LP-LP-LK 스탠딩 아칼에스 용도 중에 LP-RP LK-LP-LP-LK

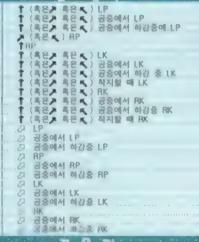
ENDINE 현바네마션













BP LK 전진 중 RP LK 겠진 중 BP. \$LK LP RK (상대 다운종) 용으면서 RP LK RK AR - RK 많으면서 LP RK RP 없은 상태에서 🖫 RP 많은 상태국서 🕻 RP LP 많은 상태중의 🕻 RP RP 60 " MIN RP+LK+RK LP-RP-LK-RK 면 지기

된 산란 넓어지기 역성자 군화기 를 되되기 대외후리기

배후 장아 던지기 반격기 었다에이트 배를 암운

글문 호이· 각합성자고 学会会, 邓子

AL PARA LPACK MAT REPRIC 상대 좌측에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK 상대 무속에서 접근해서 LP+LK혹은 RP+RK 배후에서 접근해서 LP·LK혹은 RP·RK 보이며 LP·LK욕은 RP·RK 상대 공격에 맞추어 ←LP+LK혹은 ←RP+RK ✔ LP-RP 테를 중에 RP LP RP LP RP 네븀 중에 RP \$LP LP N RK LP LP-RP 네슘 중에 LP-RP 암문 3발 때 LP·RP

# 매로운 개인되와 모드 인택법

# 1. 일반 캐릭터

아케이트에서 선택 가능했던 케 릭터들은 기본 캐릭터를 모두 클리 어하면 선택할 수 있다

# 2. 관

기본 계탁터를 전부 클리어하면 등장하는 철권볼 모드에서 난입해 등장하는 곤에게 이기면 선택할 수 인다



3. FION

지하다 중되어 수 일정학수의 애니는 선택하고 애니에게 역사를 석타트 버는으로 고본다.

# 나 보스코노비치 반사

포스 모트를 한번 중리어할 때 마 진, 급 순으로 열되가 생기 3가지 합니다 전 부 모은 후 1번째 우리어하면 보스코노비의 박 मेश प्रकार प्राची ने ने ने ने 생덕 계

# TEKKEN FORCE No. of Little

# ह क्षेत्र मान



2 10 E



급 밝혀 착고



전 캠페티 선택 기능

# AI어터(THEATER) 모드

시어니 모드는 기본 캐릭터를 잘 부 클리아하면 나온다 이 모드에서 오메지엄 오프닝, 아케이트 오프 계리터 마니의 앤닝을 수 있는 실권1, 2의 무비를 불 DISK 모드와 사운!, 테스트, 모드가 수사된다

(行 勃린 1 2의 무비와 사운트 모 드는 월간1.2의 (기)가 있어야 한다)



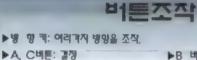
## 철건볼 모드

실권불 모드는 기본 캐릭터를 무 클리아하면 나온다. 이 모트에 는 끈을 선택 케릭터로 얼을 다 게임 방식은 3개의 공을 선택 서 적을 공격하는 것으로 직접 1 으로는 태미지를 입힐 수 없으 로지 공으보만 공격할 수 있다 로 공을 받아치게 되면 그 데미? न्यान शहा



DEM SE





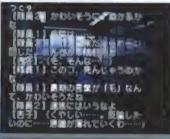
▶X, Y, Z: 서용여지 않음

▶R 비 튼: 지금까자 나왔던 대시들을 다시 본다. 어느 정도까지만 기능하며 로드 를 예도 다시 볼 수 있는 대 시는 달리지지 않는다. 그리 고 세어브 가되자 않으므로 전원을 끄면 없어져 비린다.

▶스타트 비문: 시스템 약만 으로 들어간다

▶B 백 튼: 취소

▶L 비문: 대사 빨리 넘기기



역장과 매식측을 보는데 편식인 과격적인 작소병

# 시스템 화면



어느 상대라도 '스타트 버는' % '1 로면 시스템 화민으로 들어갈 수 있다

▶Load: 세이브 파일을 부른다

▶Save: 세이브를 한다. SYS-MEMORY는 본채, CARTRAM은 파워 메모리를 맞한다 각 항목의 이 통은 L이나 R버는을 사용한다

▶Options: 유성, 배경유약의 크기 와 넥스트의 표시속도를 주정한다.









이라고 부를 것이다

사장비사, 잔압주부, 현 앞탁암사 사장 등 막려한 경 제용 국사고 있는 계획**티 이번 승기진 연구 기획의** 해임자 남편의 사망으로 사장이 된 관계로 역사 내에 서 영향적이 있고 사쿠리바에게 맡긴 상태, 스토리 중 받의 SNAKE의에 시극을 당하는데 그 아무는 말명.



세노오의 예인 전문대 영문과 졸업 후 캠페니언 피근되시에서 타위의 전 시장에 파킨된다. 스토리 중반에 모시스키 소장에

인터넷에서 받아 온 시제 폭탄 새조 법을 사용하여 월드 임포트 타였어 폭탄을 놓은 정본인이다. 그것을 ADONISMI IT IM PA 기자 임을 경요당한다. 그(네)는 이 स्था हुअल्ह **ग**व्हाहु से सुप्र 과연 누구일까?

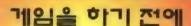
SNAKE



SNAKE의 병적 행위를 폭로하겠다고 협박하여 스테이크를 검사, 지사이는 만큼, 통산에서 공인명 어디지로 SNAKE의 앞에 나타난다. 이 캐릭터도 역시 앞에 소개되었던 언음당 이 나이다. 정고로 ADONIS(어도나스)는 그럭스산학에서 나오 는 아이신과 인간 사이에서 고민하다 사냥 중 뗏택시에게 목 는 언물이다. 이곳이 한트지만 당반 이후에 그(내)의 성제자 빗기진다. 나중에는 SNAKE에게 약계 위시인…









EVE The Lost One은 스토리를 중시하는 어드벤처 게임이다. SNAKE와 교코의 장을 증레이하면서 웹자가 가능한 최단 부트를 여기에 기재했지만 한참 해택 때 참고하는 성도로 사용하자. L버튼 대사 빨리 넘기기도 가능하면 삼가는 것이 좋다

# 보고까, 인참 효코의 무미기록

# 교코의 최단루트

'e' 표시는 지역구분을 의미합니다.

6월 2일

전 軟器世는다(電話を 取る) ▶ 싱크대

에 선다×4(キッチンへ立つ×4) ▶ 생각한다×2(考える×2) ▶생각한다 (考える) ▶말한다(話す) ▶생각한다 ×2(考える×2) ▶말한다×2(話す× 2) ▶사위를 한다(シャワーを 浴びる) ▶타위로 이동(移動 , タワー)

● 안에 들어간다(中に入る) ▶부 □エ(プティッタ) ▶레스토랑(レストラン) ▶레스토랑을 나온다(レストランを出る) ▶엘리베이터 喜(エレベーターホールー) ▶엘리베이터에 탄다(エレベーターに乗る) ▶이래로 내려간다(下に降りる) ▶입구(エントランス) ▶부띠끄로 간다(ベティックに行く)

6월 3일

말한다
 (新才), 본부장
 (本部長) ▶생

라한다(考える) ▶말하다(話す), 본 부장×2(本部長) ▶이동(移動) ▶밖 으로 나온다(外に出る) ▶본부장의 방으로 돌아간다(本部長の部屋に費 る) 이동(移動), 수족관(水族館)

● 안에 들어간다(中に入る) ▶본
다(見る), 주변×2(達り) ▶본다(見
る), 소년(少年) ▶말한다(話す), 소
년×2(少年) ▶들고래 수조앞(イルカ
水槽前) ▶말한다(話す), 여성(女性)
▶생각한다(考える) ▶말한다(話す), 이야노×2(練?) ▶이동(移動), 기계 실(機械室) ▶말한다(話す), 이야노
×2(練?) ▶말한다(話す), 이야노
×2(練?) ▶말한다(話す), 오치츠키
소장×2(望月所長) ▶생각한다(考える)×2 ▶이동(移動), 수족관 입구
(水族館エントランス) ▶수족관앞(水族館前)

말한다(話す), 본부장×2(本部長)
 ●생각한다(考える)
 ●말한다(話す), 본부장(本部長)
 ●이동(移動),
 밖으로 나간다(外に出る), 타위(夕

7-)

- 안에 들어간다(中に入る) ▶전 시장(展示場) ▶본다. 주변 ▶남자에 게 말을 건다(男に話しかける) ▶본 다(見る) ▶생각한다(考える) ▶말한 다(話す)×2 ▶밖으로 나온다(카に出る), 본부 빌딩(本部ビル)
- 안에 들어간다(中に入る) ▶말한 한다(話す), 마리나(まりな) ▶말한 다(話す), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 렌조(見城) ▶본다(見る), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 천조(見城) ▶말한다(話す), 천조(見城) ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 본부장(本部長) ▶말한다(話す), 천조(見城) ▶막으로 나온다(外に出る) ▶이동(移動), 수측관(水期間)
- 말한다(點寸), 유지(雄二)말 한다(話す), 소녀(小女) ▶ 말한다(話 す), 유지(雄二) ▶본다(見る), 유지 ×2(雄二) ▶ 唇고레 수조앞(イルカ水 横前) ▶본다(見る)、 掻고레(イルカ) 말한다(話寸), 아야노(綾?) ▶본다 (見る), 아야노(綾?) ▶생각한다(考 える) ▶ 말한다(話す), 아야노(練?) ▶생각한다(考える) ▶ 말한다(話す). 아야노(親?) ▶이동(移動) ▶연구실 입구(研究室入口) ▶문을 연다(1:7 を開ける) ▶기계실(機械室) ▶입구 (エントランス) ▶수족관앞(水族館 前) ▶이동(移動), 타위(タワ-) ▶레 스토랑 ▶레스토랑을 나온다 ▶이동 ▶본부 빌딩
- 안에 돌어간다(中に入る) ▶말 한다(話す), 마리나×3(まりな) ▶말 한다(話す), 본부장(本部長) ▶밖으로 나간다(外に 出る), 수족관(水族 駆)
- 福고래 수조앞(イルカ水種前)
   기계실(機械室) ▶연구실압구(研究所入口) ▶문을 본다×2(見る)、(ドア)
   주변을 본다×2(見る)、(通り) ▶문을

본다(見る), (ドフ) ▶안에 떨어간다 (中に入る) ▶ 본다. 주변×2(見 る)、(邊り) ▶이동, 소장실(移動), (所長室) ▶생각한다(考える) ▶唇는 다(聞く) - 생각한다(考える) ▶듣는 다(聞く) ▶생각한다×3(考える) ▶ 이동. 연구소입구(移動),(研究所入 □) ▶일한다. 유지(哲士) (建二) ▶ 본다, 유지(見る).(雄二) ▶생각한다 (考える) ▶ 말한다. 유지(話す).(雄 二) ▶생각한다(考える) ▶본다. 유 지(見る) (維二) ▶말한다. 유지(話 十) (雄二) ▶생각한다(考える) ▶본 다 유지(見송) (雌二) ▶말한다. 유 지(話十) (雄二) ▶본다. 유지(見 る).(維二) ▶생각한다(考える) ▶말 한다, 유지(話十)、(雄二) ▶기계실 (機械室) ▶ 呈고래 수조앞(イルカ水 棚前) ▶ 입구(入口) ▶ 수족관앞(水族 館前)、본早 盟日(本部ビル)

- 본부장의 방(本部長の部屋) 본다, 주변×2(見る)、(邊り) ▶생각 한다(考える) ▶이동, 밖으로 나온다 (移動)、(外に出る) ▶말한다, 켄죠( (話す)、(見城) ▶본다, 켄죠(見 る)、(見城) ▶생각한다(考える) ▶말 한다, 켄죠×2(話す)、(見城) ▶이동. 타위(移動)、(タワ)
- 엠리베이터(エレベ タ ) ▶사장 실로 이동(移動) (社長室) ▶사장실 (紅長室) ▶생각한다(考える) ▶여성 음 본다(見る) (女性) ▶생각한다(考 える) ▶사장을 본다(見る),(社長) 사장과 대화한다(話す) (社長) ▶생 각하다(考える) ▶사장을 본다×2(見 る) (社長) ▶사쿠라바와 대화한다 (點寸) (相把) ▶시장과 대화한다(話 十)、(社長) ▶사장을 본다(見る)、(社 長) ▶사쿠라바와 대화한다(路 十) (標把) ▶사장과 대화한다(話 才) (社長) ▶사쿠라바와 대화한다 (話十).(標把) ▶시장과 대화한다(話 十) (社長) ▶사무라바와 대화한다 (話寸).(標把) ▶사장과 대화한다(話 寸),(壯長) ▶공원으로 이동(移 動) (バク)
- 레나를 본다(見る),(鈴奈) ▶레 나와 대화한다(話才),(鈴奈) ▶생각 한다(考える) ▶레나를 본다(見 る),(鈴奈) ▶레나와 대화한다(話 才),(鈴奈) ▶생각한다(考える) ▶에

나와 대화한다(話十),(弥棄) ▶생각 한다(考える) ▶레나와 대화한다(話 十),(鈴棄) ▶타워로 간다(移動),(タ 7-)

- 안에 들어간다 ▶엘리베이터 홈로 이동 ▶엘리베이터로 이동 ▶사 장실로 간다 ▶밖으로 나온다 ▶엘리 베이터로 간다 ▶입구로 간다 ▶밖으 로 나온 뒤 본부 빌딩으로 간다
- 안에 들어간다 ▶ 밖으로 나온
  다 ▶타워로 간다 ▶레스토랑으로 간
  다 ▶주문을 한다 ▶생각한다 ▶이니
  과 2번 대화한다 ▶생각한다 ▶사쿠
  라바에 대해서 ▶쿠도우 사장에 대해
  서 ▶세노오에 대해서 ▶이니과 대화
  한다 ▶생각한다 ▶밖으로 나온다
  본부 빌딩으로 돌아간다
- 안에 들어간다 ▶주변을 둘러 본다 ▶밖으로 나와 타워로 간다
- 안에 들어간다 ▶엘리베이터 로 이동한다 ▶엘리베이터로 이동 한다 ▶사장실로 간다 ▶밖으로 나온 다 ▶엘리베이터 ▶일구로 간다 ▶전 시장으로 간다 ▶나초미와 대화한다 생각한다×2 ▶나초미와 대화한다 유지와 대화한다 ▶주변을 들러본다 ×2 ▶나초미와 대화한다×3 ▶입구 로 이동한다 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화한다×5 ▶생각한다 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화한다×2 ▶생각 한다×2 ▶유지를 본다 ▶유지와 대 화한다 ▶밖으로 나온다 ▶교코의 집 으로 이동한다

6월 4일

● 전화를 받는다 ▶바 깔으로 나간

다 ▶본부 빌딩으로 이동한다

- 안에 들어간다 ▶본부장과 대화한다×2 ▶생각한다 ▶본부장과 대화한다×2 ▶생각한다 ▶본부장과 대화한다×2 ▶밖으로 나온다 ▶나 초미의 집으로 간다
- 안에 돌어간다 ▶테이블을 본 다×2 ▶침대를 본다×2 ▶테이블을 본다×2 ▶다이어리를 본다×3 ▶수 족관으로 간다
- 안에 들어간다 ▶물고래 수조
   앞 ▶기계실에 ▶연구소 입구에 ▶문
   음 본다 ▶연구실로 ▶소장실로 ▶책

상 안을 조사한다 ▶ 승는다 ▶ 핵상
안을 조사한다 ▶ 생각한다 ▶ 모치츠
키를 본다 ▶ 모치츠키와 대화한다×
3 ▶ 생각한다 ▶ 모치츠키를 본다 ▶
모치츠키와 대화한다 ▶ 모치츠키를
본다 ▶ 모치츠키와 대화한다 ▶ 밖으로
나온다 ▶ 기계실로 ▶ 들고래 수조
앞 ▶ 아이아노와 대화한다 ▶ 아이아노를
본다 ▶ 생각한다×2 ▶ 아이아노와 대화한다 ▶ 아이노와 대화한다
이어노와 대화한다 ▶ 생각한다
이어노와 대화한다 ▶ 생각한다 ▶ 아
아노와 대화한다 ▶ 생각한다 ▶ 아
노와 대화한다 ▶ 생각한다 ▶ 아
노와 대화한다 ▶ 생각한다 ▶ 아
노와 대화한다 ▶ 생각한다 ▶ 아
나와 대화한다 ▶ 입구 ▶ 밖으로 나온
다 ▶ 타위

- 안에 들어간다 ▶엘리베이터 · ● 엘리베이터 ▶주변을 본다 ▶사 장실로 이동 ▶주변을 본다 ▶생각한 다 ▶사장이 말하는 것을 듣는다 생각한다 ▶주변을 본다 ▶사장이 말 하는 것을 듣는다 ▶생각한다 ▶사장 이 말하는 것을 듣는다 ▶주변을 본 다 ▶생각한다 ▶주변을 본다 ▶사장 이 말하는 것을 듣는다 ▶생각한다 시장이 말하는 것을 듣는다 ▶생각한 다 ▶듣는다 ▶생각한다×2 ▶사장 이 말하는 것을 듣는다 ▶레나를 본 다 ▶레나와 대화한다 ▶생각한다 레나와 대화한다 ▶생각한다 ▶레나 와 대화한다 ▶레나를 본다 ▶레나를 본다 ▶생각한다 ▶레나와 대화한다 생각하다 ▶레나와 대화한다 ▶본부 배양으로 이동
- 본부장과 대화한다×2 ▶ 겐죠 와 대화한다 ▶ 본부장과 대화한다 겐죠와 대화한다 ▶ 본부장과 대화한 다×2 ▶ 바깥으로 나간다 ▶ 타워로
- 안으로 들어간다 ▶레스토랑
  사무라비를 본다 ▶생각한다 ▶사쿠
  라바와 대화한다 ▶생각한다 ▶사쿠
  라바와 대화한다 ▶사쿠라비를 본다
  생각한다 ▶사무라바와 대화한다
  생각한다 ▶사쿠라비를 본다 ▶생각
  한다 ▶사쿠라바와 대화한다×2 ▶
  생각한다 ▶사쿠라바와 대화한다×2 ▶
- 안에 들어간다 ▶사위를 한다 생각한다×2 ▶사위를 한다 ▶전화 를 받는다 ▶밖으로 나간다 ▶수족관 으로 이동

- 안에 들어간다 ▶주위를 본다 생각한다×2 ▶생각한다 ▶유지와 대화한다 ▶들고레 수조앞 ▶주변을 본다 ▶아야노와 대화한다×3 ▶들 고래를 본다×3 ▶밖을 본다×2 돌고래를 본다 ▶ 밖을 본다 (SNAKE로 여기까지 진행하지 않았 을 경우는 SNAKE로 여기까지 진행 을 한 뒤 진행가능)주위를 본다 ▶생 각한다 ▶주위를 본다 ▶아야노와 대 화한다 ▶주위를 본다 ▶아야노와 대 화한다 ▶주위를 본다 ▶아야노와 대 화한다 ▶주위를 본다 ▶아야노와 바으로 아야노의 방으로×2 ▶쿄코의 방으로 로×2 ▶유지의 방으로 ▶쿄코의 방
- 안에 들어간다 ▶본다 ▶대화한다 ▶목대에 대해서 대화한다×2 ▶모치츠키 소장에 대해서 대화한다 ▶목밤에 대해서 대화한다 ▶목밤에 대해서 대화한다 ▶모치츠키 소장에 대해서 대화한다 ▶모치츠키 소장에 대해서 대화한다 ▶면구에 대해서 듣는다×4 ▶"저것"에 대해서 듣는다▶레나에게 질문한다×2 ▶폭밤에 대해서 대화한다 ▶ 물고래의 말을 듣는다×2 ▶대화한다×2 ▶생각한다 ▶본다 ▶생각한다×2 ▶대화한다 ▶목욕탕을 나온다 ▶대화한다 ▶색각한다×2 ▶대화한다×2 ▶전화를 건다 ▶ 생각한다×2 ▶ 전화를 건다 ▶ 생각한다 ▶ 보다다
- 주위를 본다 ▶생각한다×2 ▶ 공원으로 간다
  - 대화한다×2 ▶본부 빌딩으로
- 안에 들어간다 ▶본부장과 대화한다 ▶모니카와 대화한다 ▶모니카와 대화한다 ▶보니카와 대화한다 본부장과 대화한다 ▶보부장과 대화한다 ▶보부장과 대화한다 ▶(SNAKE로 여기까지 진행하지 않았음 경우는 SNAKE로 여기까지 진행을 한 뒤 진행가능)팩스를 본다 ▶본부장과 대화한다 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶컴퓨터를 ▶생각한다 >생각한다 ▶ 생각한다 ▶ 생각한다 ▶ (SNAKE로 여기까지 진행하지 않았을 경우는 SNAKE로 여기까지 진행을 한 뒤 진행가능)생각한다 ▶타워로 이동
- 안에 들어간다 ▶엘리베이터
   ●생각한다 ▶유지를 본다 유지
   악 대화한다×3 ▶생각한다 ▶엘리 베이터로 이동한다 ▶유지를 본다

생각한다 ▶유지와 대화하다×2 ▶ 겐조를 본다 ▶생각한다 ▶겐죠와 대 화한다×2 ▶유지와 대화한다 ▶켄 죠와 대화한다 ▶생각한다 ▶엔죠와 대화한다 ▶생각한다 ▶유지와 대화 한다 ▶유지를 본다 ▶겐조를 본다 생각한다 ▶우지와 대화하다 ▶케죠 와 대화한다 ▶유지를 본다 ▶켄죠를 본다 ▶유지와 대화한다 ▶켄죠와 대 화한다 ▶생각한다×3 ▶켄죠를 본 다 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화한다 ×2 ▶마리나와 대화한다×2 ▶마리 나를 본다×2 ▶유지와 대화한다 마리나와 대화한다 ▶유지와 대화한 다 ▶유지를 본다 ▶마리나와 대화한 다×2 ▶임무에 대해서×3 ▶다른 것에 대해서 듣는다. 미도우 마이코 다른 것에 대해서 듣는다. ADD ▶생 각한다 ▶다른 것에 대해서 듣는다." 기억"×2 ▶마리나와 대화한다 ▶생 각한다 ▶마리나와 대화한다 ▶생각

● 본다 ▶생각한다 ▶묻는다 ▶ 본다 ▶생각한다 ▶문는다×2 ▶밖 으로 나간다 (에르디아로)

한다×2 ▶마리나와 대화한다

- 도로를 본다×2 ▶백을 본다× 3 ▶무칸세에 들어간다 - 프론트를 본다 ▶라운지를 본다 ▶계단을 본다 여주인을 본다 ▶여주인과 대화한다 ×2 ▶여주인을 본다 ▶여주인과 대 화한다 ▶유지와 대화한다 ▶여주인 과 대화한다×2 ▶유지와 대화한다 여주인과 대화한다 ▶2층에 올라간 다 ▶ 교코들의 방에 들어간다 ▶침대 를 본다×2 ▶전화한다 ▶복도에 나 온다 ▶아래로 내려간다 ▶유지와 대 화한다 ▶밖으로 나온다 ▶박물관으 로 이동
- 안으로 들어간다 ▶상을 본다 ×2 ▶항아리를 본다×2 ▶2층으로 올라간다 ▶관을 본다×2 ▶1층으로 내려간다 ▶밖으로 나온다 ▶호텔로 이동
- 안으로 뛰어간다 ▶2층으로 ▶ 소녀와 대화한다×2 ▶방에 들어간 다 ▶복도로 나온다 ▶아레로 내려간 다 ▶밖으로 나간다 ▶댄스홈로 들어 간다
- 안에 들어간다 ▶루카를 본다 유지를 본다 대화한다×3 ▶무카를 본다 ▶대화한다×2 ▶바스키아파에

대해서 듣는다×2 ▶에르디아에 대 해서 듣는다×2 ▶대화한다 ▶유지 와 대화한다×2 ▶밖으로 나온다 ▶ 호텔로 이동한다

- 안으로 들어간다 ▶2층으로 음 라간다 ▶방에 들어간다 ▶전화한다 유지와 대화한다×4 ▶전화한다 ▶ 유지와 대화한다 ▶전화한다 ▶방애 서 나온다 ▶방으로 들어간다 ▶유지 와 대화한다×3 ▶창을 본다 ▶마루 를 본다 ▶침대를 본다 ▶유지와 대 화한다×3 ▶복도를 본다 ▶유지를 찾는다×2 ▶마이나를 본다 ▶마이 나와 대화한다 ▶유지와 대화한다 마이나와 대화한다×2 ▶유지와 대 화한다 ▶마이나와 대화한다 ▶유지 와 대화한다 ▶마이나와 대화한다 아래로 내려간다 ▶밖으로 나간다 댄스홈로 간다
- 안에 들어간다 ▶대화한다×3 생각한다×3 ▶대화한다 ▶밖으로 나간다 ▶호텔로 이동
- 안에 들어간다 ▶2층에 ▶밖으 로 들어간다 ▶전화를 잡는다 ▶유지 와 대화한다×4 ▶방을 나온다 ▶아 레로 내려간다 ▶밖으로 나가다 ▶대 스홀로 간다
- 안에 들어간다 ▶마이나에 대 해서 생각한다×2 ▶기억에 대해서 생각한다×3 ▶마이나에 대해서 ▶ 기억에 대해서 ▶테이봄은 본다 ▶주 위를 본다 ▶테이블을 본다 ▶주위를 본다 ▶밖으로 나온다 ▶호텔로 이동
- 안으로 들어간다 ▶2층으로 안에 들어간다 ▶유지와 대화한다× 6 ▶유지를 본다×2 ▶유지와 대화 한다×2 ▶유지를 본다 ▶유지와 대 화한다×9 ▶꽃을 본다 ▶생각한다 유지와 대화한다×2 ▶생각한다 ▶ 유지와 대화한다×6 ▶방을 나온다 마이나의 방에 간다 ▶마이나를 본다 마이나와 대화한다 ▶마이나를 본다 마이나와 대화한다×2 ▶밖으로 나 온다 ▶방으로 돌아간다 ▶대화한다 참을 본다×3 ▶대화한다×9 ▶프리 시아를 본다 ▶대화한다×2 ▶프리 시아를 본다 ▶대화한다×3 ▶유지 와 대화한다×2 ▶유지를 본다×2 ▶유지와 대화한다×6 ▶유지를 본 다×2 ▶생각한다×2 ▶유지를 본다 X2



및 시인지는 모르지만 눈을 뜬 교코 2개위 동안의 지옥 연 수 후 주어진 3

일의 휴가중 마지막 날, 무거운 몸을 일으켰음 때 시계는 범씨 12시를 가 리커고 있다. 그때 율리는 전화배 소 리에 깜짝 놀라 전화를 받지만 바로 끊어져 버린다. 모닝(?)커피를 한잔하 려 함 때 또 다시 전화가 걸려 온다. 또 다른 장난전화라고 여겼지만, 이번 엔 본무장으로부터의 전화, 본부장은 내일부터 업무가 시작된다는 것은 다 시 한번 확인시켰다. 전화를 끊은 그 너는 마지막 휴일을 즐기기 위해 타위 로 외출을 나가게 된다.



늦었지만 돼…. 유일이나박

# 월드 임포트 타워

타위에서 쇼핑을 하는 교코, 여기 저기 둘러보다가 커피를 마시러 레스 토람에 갔유 때 취퍼니언과 부딪치게 된다. 컴퍼니언이 있으니 흥미 있는 이벤트가 있음 거라 생각한 교고는 레 스토랑을 나와 엘리베이터로 최상층 에 올라간다. 다시 부띠끄로 가서 립 스틱과 옷을 구입하는 순간 폭발이 임 어난다. 대 혼란에 빠진 타워, 교코는 건물 파면 속에 묻혀 버린다. 그곳에 나타난 누군가를 보고 뭐라 많을 하려 했지만 정신을 잃고 만다. 구급차에서 성신율 차리고 구조 대원과 대화를 하 지만 구조 대원은 그녀가 말한 것을



이야, 제국 영어는 게 그게 아나라고요(많은 모이지야)

상목 이해한다. 그게 아니라고 말하려 하다가 그대로 의식을 잃어버리는 교



첫 출근날 본부장은 교코 를 보며 알 수 없는 웃음을 것 는다. 아무리도

교코가 폭발사고현장에 있던 것 때문 에 상당히 유명해진 모양이다. 구급차 신세까지 졌으니 업무 복귀가 놓어질 것이라는 예측이 있었지만 그것을 깨 고 나타난 교코, 그녀가 말을 안하는 것을 보고 본부장은 어제 교교의의 전 화 에기를 꺼내며 분위기를 풀어 보려 하지만 역효과, 무안해진 그는 '원래

> 임무 중에 다치는 경우가 많지만 신입이 이러한 경우를 당한 적은 서유' 이라는 말을 건네지만, 교 코는 큰 상처는 없다며 차갑게 쏘아봤인다.

본격적인 업무 이야기로 들어 가 사고에 대한 이야기 중, 모치 츠키 생분하연구소 의동문학 분 아의 세노오 야스오라는 젊은 연 구원이 부근에서 살해당했다는 이야 기를 듣게 된다. 원한 관계라고 생각 하지만 싸운 흔적은 없고 면식법에게 살해당했을 가능성이 높다고 한다. 본 부장은 단순히 개인적인 원한이나 끝 건 도둑질은 아닐 것이라고 예측하고 교코를 즉시 조사에 부입시킨다.

그러나 연구소의 위치를 모르는 코 코, 다시 들어가 본부장에게 물어 불 수 밖에...



게구구…, 열혈면습조사관은 이래도 곳곳이 일은 4349

# 제네시스 SEA 월드

수족판 안에 손님이라곤 크코 혼자 뿐. 가까이에 있는 한 소년이 손님인 가 싶었지만 그는 이곳의 아르바이트 생이었다. 소년에게 아래로 가는 법을 문자, 돌고래 수조앞에 있는 아이노에 게 들어 보라고 한다. 돌고래 수조 앞으로 가니 안경을 쓴 여성이 있다. 그녀가 아이노인 것을 확인하고 조금 생각을 하다가 그녀가 유지가 말해서 왔다는 것을 알아차린다. 그는 예쁜 여자에게는 차갑게 대한다고 하면서 넘어가 달라고 한다. 아이노의 안내로 연구소 안에 들어간 교코는 연구소 소장인 모치츠키와 이곳의 연구원이었던 세노오의 살해사건에 대해서 대화를 하지만 정보를 얻지는 못하게 되고 본부로 들어간다.



# 내가 조사실 본부

돌아가자 코코를 보고 웃는 본부장. 상처는 괜찮은가 하고 물어 보지만 교코는 그것 때문에 아프다고 한다. 미안해하는 본부장, 본론으로 들어가 월드 임포트 타위의 50층 이상은 알타임사가 소유하고 있다는 것을 강조하고 그것과 관계가 있을 것이라는 이야기를 해준다. 갑자기 복수심이 끊어오르는(?) 글코, 자신이 하겠다고 나서지만 본부장은 이미 다른 사람이 갔다고 하며 자신의 일을 먼저 다하라





고 창피를 준다. 그 말에 빠져서 그냥 나와 버린 교코는 무작정 타위로 가게 된다

동향을 알아보러 갔지만 타위는 어제와 다듬없는 상태고 전시장으로 가본 코코는 어제 레스토랑에서 만난 여자의 이름을 알게 된다. 그녀가 제품설명을 해주겠다는 것을 코코는 기계에 서둘기 때문에 거절하고 그곳을 빠져 나온다.

보고를 하기 위해 내각 조사실로 들어은 교코, 그곳에는 잠시 늘러 온 지옥 교환 마리나가 있었다. 그녀와의 대화 뒤 폭발 사건을 맡고 있는 켄죠 와의 대화가 끝난 뒤 교코는 다시 자신의 일로 돌아가게 된다.

# 제네시스 SEA 월드

입구에서 유지와 쿠도우 레나라고 하는 소녀와 대화하게 된다. 안에서 아야노의 연설을 지겁게 듣고 마침내 용권을 보려고 하지만 그러한 그녀의 행동을 비웃듯이 연구설로 들어가는 문은 참겨 있고.. 액체로라도 들어가 고 싶었지만 그녀가 유지에게 발견되 어 버려서 도망치듯이 나온다.

장시 해스토랑에 들어간 교로, 그 곳에는 전시장에서 만났던 컴파니언 이 있었다. 하지만 요리에 손을 대지 않는 것이 못내 안쓰러운데...

험없이 돌아온 교고, 그러한 그녀를 마리나가 북 친 뒤 붕대에서 피가 나오는 것을 보고 놀라는데 사실은 마리나의 태종로 인해 상치가 벌어진 것 이었다. 마리나는 교고의 얼굴을 보고

지행이 안되는 것을 알아보지만 교코는 자존심상 부인을 한다. 그러한 마리나는 교코를 한번 늘려주고 조사를 진행하는데에 있어 필요한 것을 말해 주지만 교코에게는 어디까지나 당연하다고 생각할 뿐이다. 하지만 정 씨트는 마리나의 맛에 자극을 받

곡을 찌르는 마리나의 맛에 자극을 받 은 교코는 다시 수축판으로 간다.

다시 모치츠키 소장을 찾아보기로 생각한 로코는 재빨리 연구실 앞으로 간다. 연구실문 앞에서 두리번거리다 가 문이 열려 있는 것을 확인하고 둘 어가서 여러가지들을 구경하는 로코, 소장실에서 나오는 사무라마라는 남 사와 소장의 대화를 엿들게 된다. 대 화의 내용은 살해당한 세노오가 소장 이 시작한 계획에 참가한 듯 했는데 진도가 빠뚤어졌다고 한다. 더욱이 소 장이 하는 많은 아침에 교코가 들었던 것과 모순이 되고 있고 그들의 얘기로 는 세노오가 무슨 물건을 가지고 나온 듯했지만 발견했을 때에는 이미 물건 은 없어진 돗하다. 그러던 중 실수로 들킨 크고는 바깥으로 도망쳐 나온다. 바깥에는 유지가 기다리고 있고 모치 츠키가 침입자를 찾던 중 유지는 교코 를 숨겨 준다. 유지는 여전히 조용하 연고 교코는 살짝 말을 걸지만 오히려 미이라라고 늘릴 뿐. 그는 혼자서 노 트북을 만진 뭐 문을 연다. 곤혹스럽 지만 다시 질문을 하여 어떻게 했는가 肾 확심히 알게 되고 그에게 컴퓨터 해킹은 범죄라는 것을 강조한다. 그 뒤 본부로 돌아간다.

# 내각 조사실 본부

본부장은 정심 식사 판제로 의술을 했다고 한다. 바깥으로 나온 교코는 켄조를 만나게 되고 그와 같이 타워로 간다. 켄조와 같이 사장실에 온 교코 의 앞에 에나가 뛰쳐나온다. 사장실에 켄조와 같이 들어가 여러가지 대화를 하지만 그냥 나온다. 입구에서 교코는 공원으로 혼자서 가는데...

해나를 보고 크로는 말상대가 되어 준다. 해나는 사무라비를 싫어하고 비 서였던 어머니가 사장이었던 아버지 의 뒤를 이어나가는 것을 알게 된다. 그 뒤 해나는 돌아가고 크로도 타위에 간다. 사장실에 들어가지만 사무라바 가 뛰어나올 것이라 사장이 말하므로 나왔다. 장한 들어갔다가 나온다.(그 첫뿐이다)

저녁 식사를 하러 해스토랑에 갔는데 자리가 해 한 상태라 직장 여성 3인과 같이 합식을 한다. 평판을 들어 봤는데 사무라바와 현 사장은 각각의 이유로 그다지 좋지 않은 편이라고 한다. 세노오. 씨의 사진을 내밀자 목적자는 그가 급히 여자를 찾고 있었다고한다. 그 여자는 과연 누구일까?

본부에 돌아가지만 본부장은 벌써 집에 가 버리고 자리에 없었다. 교코 는 다시 타위로 간다. 타위에 들어가 사장성로 들어가지만 사장은 없다. 다 시 전사장에 가서 나츠미에 대한 교코 의 절문에 즐겁게 대답해 주는 나스 마. 그러던 중 유지가 오고, 그는 글 교를 눌린 뒤 가 버린다. 다시 나츠미와 대화를 하다가 글코의 안색이 좋지 않은 것을 보고 꽃을 깎어서 그녀의 마리에 꽃이 주고 간다. 나츠미는 일을 하러 갔고 입구로 들어간 글코는 다시 유지를 만나서 같이 식당에 들어 간다. 글코는 유지의 자세를 알아내고 여러가지를 그에게 묻던 도중 주의를 받는다. 유지는 주의를 준 자가 자신의 어머니라고 글코에게 맑하지만 그 것을 믿지 못하는 글고.



전화배 소리 에 잠이 앤 교 코는 딸으로 홈 백 젖어 있었고 본부장에게서 온

전화器 받는다. 내용은 세노오의 연인 이 살해당했다는 것. 세노오의 연인이 혹시 세노오가 찾던 아가씨는 아니었 음까?

연락을 받고 출동한 교코, 본부장 은 살해당한 여인이 컴퍼니언인 스즈 타 나츠미임을 말한다. 그 사실에 총 격을 받는 교코, 교코는 그녀가 남긴 것을 찾기 위해 교코는 나츠미의 집으 로 간다.



N도오의 연안이 살이당했다? 누가?



상대당한 세노오의 연연은 나즈대였다

# 나츠미의 집

경관을 신분증 제시로 통과한 뒤 여러 가지를 조사하던 교코는 나츠미 가 남긴 다이어리를 보고 나츠미가 쓴



う元にある。 あの人に もらおうかぜんでいる

모색스키 소장의 의의의 모습, 무인기가 유료된 것을

"저것"이란 과연 무엇인가 하는 의구

무작성으로 수축관에 들어간 크코,

여러 인물들을 지나치고 연구소에 바

로 들어가서 책상 속을 뒤져 여러가지

자료들을 찾아낸다. 마침 들어온 모치

츠키 소장에게 로코는 여러 가지 일을

추궁하고 모치츠키 소장은 적당히 얼

버무리다가 결국 분노를 터트려 교코

를 쫓아낸다. 養겨난 교코는 돌고래

수조앞에 서 있는 아야노에게서 여러

이야기를 듣는다. 그녀는 마분도 봐

달라고 하는데 크코는 자꾸만 불고기

(참고: 고래는 포유류임, 물고기는 어

유)인 것처럼 보고 아야노는 계속 아

니라고 우긴다. 그러던 중 아야노는

마불이 부른다며 가고 그 봄을 타 교

코는 밖으로 빠져 나온다.

아마리면다는 것은 의미만다

심을 품는다.

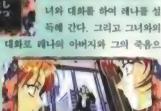
OLIVOR 교교약 그녀의 소속을 알고 양양다 QIOIA 알았지만

PPAHO 995 THOUT IT 격면 무엇? 월드 임포트 타워

사장성에 간 교코, 하지만 그곳에 서는 사장과 모치츠키 소장과의 격렬 한 통화가 한창이었다. 엿듣던 중 레 나가 끼여들고 사장은 "저것"이라는 것을 필사적으로 찾는다. 대화가 끝나 자 레나는 가 버리고 사장은 바깥에

> 누가 있는지를 찾는다. 레나 를 따라 교코는 공원으로 가 게 된다.

> 공원에 가본 료코는 예상 대로 레나를 찾는다. 레나는 상당히 열이 오른 듯했고 그 녀와 대화를 하여 레나를 성 독해 간다. 그리고 그녀와의





레니도 어머니면큼, 또는 어머니보다 더 무서운 얼굴을 기계과 있는지도 모른다

로 회사를 이끌게 된 쿠도우 사상에 대해서도 알게 되었다. 맞은편에서는 코지로와 야요이의 싸움을 재미있게 즐거는(\*)레나, 하지만 레나는 저런





권적로액 이유어객 싸우는 모습 서비스?



교자로: 이 이약 이요이 대자약으로 다시 한엔.. (박~)

보습을 보고 성대로 사랑은 하지 않겠 다고 한다. 레나용 쏟아가려는 그녀의 앞에 야요이가 장시 나타났다가 사라 진다.

# 내가 조사실 본부 발덩

본부로 돌아온 교보, 본부장에게 보고하지만 조사는 생각 외로 난항을 겪고 있다. 그러던 중 켄죠가 나타나 신약 (ADD)에 관한 이야기를 들게 된다. 그것이 완성될 경우 업계에 미 치는 영향은 적은 것이 아닌데.. 이 사건에는 미국도 관계하고 있다는 것 을 알게 되고 켄조는 조사를 하겠다며 바깥으로 나간다. 다른 일도 없으므로 교코도 밖으로 나온 뒤 타위로 가게 된다.



O알티얼시는 시험을 크고 이것을 캠뱅이고 맛있다

O지런 기명인 2018

SEN HOSEO 인상이 다 43924



■をかにさせる!

레스토랑에 간 교코는 사쿠라바와 만나게 되고 그와 대화를 하다가 교코 가 ADD)에 대한 이야기를 말하자 사 구라바의 안색이 변한다.

# 쿄코의 집

집에 와서 여러 가지 생각을 하던 중 본부상에게서 전화가 와 미국이 이 사건에 대해서 개입하게 사작했다는 정보불 얻게 되고 모치츠키 연구소가 있는 수축관으로 간다.

입구에서 어떤 미국인으로 보이는 여성이 지나간다. 수속관 안으로 들어



COLT 74 THOICH



ドイントは自分で表しても

SNAKE로 여기에서 산행이지 않으면 이 이상 산행은

가자 유지가 반기고, 그에게 연구 소 장과의 용건을 전달해 주자 유지

가 다시 와서 연구소장은 있 는데 사정상 늦어질 것이 라는 말을 듣게 되어 시 간 보내기의 원환으로 아 야노와 같이 행동하게 된 다. 그녀의 권유에 의해서 수 조 안에 수영복을 입고 들어간

교코는 동고래와 바깥을 보던 중 바 깎에 어느 사람이 있는 것을 밝겨 한다. 그 어느 사람은 누구인가?

유리 파면하고 물고기가 나와 있다. 아야노는 마음의 이용을 의치 대고 교교를 거격한 듯한 사람이 나타 났다가 사라졌다. 그 뒤 나타난 유지. 모두의 힘을 합쳐 마붉을 데리고 나오 는데 마분을 둘 곳이 마땅찮아 결국 교코의 집으로 가게 된다.



정교로 바다에서 서는 동원중 무렇게 많이 나가는 부류는 옥자에서 숨을 쓴다 에도 자신의 원우객들 이국의 옷에 되는 수가 있습니다

# 7 집중공략

# 교코의 집

교교의 집 앞에 해나가 기다리고 있었다. 레나는 거리에서 수영복 차림을 한 사람들은 처음 봤다며 일행과 같이 교교의 집에 들어간다. 모치스키 소장에 대해서는 레나가 '나쁜 사람'이라며 걱정할 필요는 없다고 하고 아야노는 계속 마음의 이야기만 해서 따돌림을 당하기 시작하고 그러던 중 무엇인가에 확안한 유지는 마음의 초음 파를 패스 신호로 바꾸게 되고 진법을 찾아낸다. 그리고 그것을 확인하려 로고는 내각 조사실 본부로 간다.



수위를 살피던 중 레나가 달려와 공원에서 대화를 한다. 그 뒤 본부 안 에 들어가 미국에서 온 모니카라는 여 성과 만나게 된다. 그녀는 이번 사건 을 미국이 맡겼다고 하는데... 센조가 발당 폭파 연구소파괴범이라는 증가 를 대기 위해 증거로 팩스를 보지만







물리이어는 과연 이는 목을 받으시겠습니까?

첫과 함께 컴퓨터 하나가 날아가고 컴 퓨터 실로 들어간 교코는 범인이 도 망친 혼석을 보게 된다

# 월드 임포트 타워

불신한 느낌을 받은 교고는 엘리메이터 홀에서 유지를 만난다. 목적은 같은 꾸도우 사상을 찾는 것, 하지만 사장실 앞에는 생조가 있었고 교고는 멀려서 말도 잊지 못한다. 뒤이어 나



은 쿠도우 사장이 진실을 말하자마자 고녀는 켄조의 총탄에 맞아 쓰러지고 교코는 그 자리에서 붙어 있다가 유지 의 제치로 살아난다. 일행은 마침 온 마리나에게 구축되고 마리나는 여러 가지로 교코에게 자신의 옛 이야기를 을 해주면서 사건의 전상을 이야기한 다. 중간에 연락을 받은 뒤 마리나는 일행에게 예르다아에 가라고 말하고 고서로의 사무소로 간다

· 고자로의 사무소에 온 일행은 마리

나가 손을 써서 애르다아로 갈 수 있 게 해준다. 코지로에 필요한 것은 프 리시아에게 안부를 전해 주는 것 하나 뿐. 둘은 일본을 떠나게 된다.

# 호텔 루칸세

박물관에 들어간 교코는 여러 가지 박물관에 놓여 있는 물건들을 보게 된 다. 그중 관속에 직접 들어가 보기도 하는 과감성(?)도 보이고, 나오던 중 어느 군인과 부딪친다.

유지의 소계 여부를 알아보러 간 교코는 어느 소녀와 만나게 되고 소녀 와 약간 대화를 한 뒤 유지를 찾지만 그는 없다. 혹시 그가 있는 곳으로 추 성되는 댄스홀로 가자.



군인: 관점요니까? 교교: 에, 그냥 소전 것 과인니까요, 군인: 그램…

# 댄스홀

댄스홀에 들어가면 무카와 유지가 들어서 무슨 재밌는 얘기를 하는 듯하다. 하지만 그 내용이라는 것은 유지가 코코를 기다리는 시간을 맺기 위해만든 이야기일 뿐이다. 들어서 만났으므로 묶은 호텔로 들어오게 된다.

방에 돌아온 들은 왕궁에 전화를 설치만 그대로 끊어지고 만다. 이때 유지가 사람의 이름을 대면 될 것 같 다고 말했는데 문제는 그의 이름을 모 든다는 것이다. 국제전화까지 걸어 코 지로의 이름을 알아낸 뒤 다시 왕궁에 선화를 걸어 코지로의 이름을 댄 다음 선화를 기다리는 들. 그러던 중 바깥 에서 대화를 하는 낌새를 알아차린 유 지는 바깥을 살짝 엿보고 있던 중 센 죠가 나간 것을 기점으로(?) 방에서 굴러 나온다. 마이나의 전공이 유전자 공하인 것을 알게 된 들은 마이나에게 서 무엇인가를 들을 수 있을 것이라 생각하여 그녀를 데리고 나가게 된다.

마이나의 말로는 일본에서 가져온 것'이 제대로 된 것이 아닌지 아니면 몸의 상태가 정상이 아닌가의 여부 때문에 일이 제대로 되지 않다고 한다. 그것에 주목하는 교교, 혹시 그것이 모치스키 연구소에서 바뀌어 있는가를 의심해 보기도 한다. 너무 생각하는 것에 지친 교교는 호텔로 들아온다.



(自子) 動け上げた動物、キュー ソさしてね。このつはわたしが 守るんだって思ったのよ

교교는 유격보다 현승 더 뜬다

# 호텔 루칸세

호텔로 들어오자 2층에서 전화면 소리가 들려 왔다. 급하게 달려가서 받지만 전화는 받자마자 끊어져 버리 게 되고 유자를 전화 당반으로 놔둔 세 마이나를 찾으러 나가게 되지만 호 텔 문 앞에서 만나게 되었다. 다른 곳 에 가고 싶은 르코는 언제나(?)가던 댄스홀로 같다.

"기억"은 확실히 렌죠가 가지고 있으리라 생각하는 교코지만 또 다른 사람이 이곳에 왔으리라 생각한다. 하지만.. 다른 생각을 하다가 머리가 혼란 해져서 그냥 나오게 된다.

마이나의 방에 들어가서 프리시아 에게 연락을 준 다음 조금 기다리자 프리시아가 왔다. 그리고 3년 전의 이

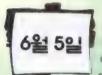
240





이것은 나스타기 마리에 밝아 했던 것

야기와 현재 교코가 "기억"을 가지고 있다는 것을 말해 주자 프리시아는 EVE器 꺼내 오겠다고 하고 시간과 장소를 결정하게 되었다.



교코가 일어 났을 때는 이미 유지가 통신을 하고 있었다. 마 이나가 들어와서

아침 식사를 하라고 했었지만 그렇 시 간은 없었고 봉산으로 메일을 보내고



SNAKE들어 '무지고 다니는 교교의 유지역 사전 것는으로도 '작가이 답음을 앞이게 수 있을 것이다

COLDEN ON SHIP

THE DIOPETITE OF THE

조금 뒤에 나가려 하자 갑자기 누가 들어왔다고 한다. 추격자로 생각한 유 지. 방문을 장그려 하였으나 들어온 사람은 무카였다. 아침 식사를 가져다 놓고 가고 아래층에 사람 소리가 있는 것을 보고 확실히 추격자로 확인한 유 지와 크코는 문을 장깐 영고 바깐음 보자 켄쵸 일행임을 알게 되었다. 하 지만 그들은 마이나의 방에 갔고 그 묶음 타서 부카가 그들에게 연락하여 들은 탈출하게 된다.



ADDE 전세계에 발표적적만 이는 누근 계기 Lost

실을 지나가는 꼬마에게 붙어서 교 회를 찾은 일행은 머리 와 있던 프리 시아와 만나게 된다. 상복으로 같아입 은 일행은 "기억" 유 사용하여 마이코 를 살려내게 된다

식선이 시작하고 프리시아는 EVE 의 비밀용 국민들에게 알린다. 그리고 이 식전은 전세계에 증계된다.

전화 소리에 펜 교코와 유지. 유지가 전화를 받고 통화를 마친 뒤 유지는 바까요

로 나간다. 전화봉화로부터 일본에서 어떤 이유로 사람들이 쓰러져 가고 있 다고 한다. 그것에 대한 소사로서 바 깎으로 나가게 된다. 피해 상황을 조 사하기 위해 다른 곳을 들던 교고는 한 피해사(?)용 본다. 자는 것인지 병 에 걸린 것인자는 모르지만...

여러 곳을 들다 온 교코는 프론1. 에서 투가와 만나 여러 가지 이야기를 한다. 그리고 방에 들아온 뒤 유지와 대화 중에 누군가가 왜 그것을 퍼트리 는가를 생각하던 중 허무로에게 전화 를 걸어 그 정세불명의 병원규의 이름 을 알게 된다. 식사를 하러 댄스홈에 **샀을 때 프리시아가 암살 당했다는 소** 식이 들려 온다.

왕궁에 들어간 크코는 용접실에서

어느 군인과 부딪친다. 그는 무슨 화 물 같은 것을 가지고 있는 여자를 봤 냐고 물어 보는데 교코는 당연(1)히 안 봤다고 답한다. 그 망을 듣고 군인 은 사라지고 교코는 더 이상 불일이 없다고 생각되어 호텔로 돌아온다.



Lost One의 요면을 엄리는 이부로

# 호텔 루만세

유지가 와 있었고 그는 일본에서 전자 메일이 왔다고 한다. 그 의문의 병원자에 대해서인 것 같은데 어려워 서 무엇이 무엇인지 모르겠다고 한다. 천자 메일을 읽어보면 전체 3개의 품 더가 있으며 그것을 몇 번 번감이 가 면서 본 뒤 허무로에게 전화를 걸면 3 번째 풀더에 들어 있는 것이 그 Lost One이라는 것을 가르쳐 준다. 기하급 수적인 중식법으로 사람들을 쓰러뜨 려 가고 있으며 잠복기는 3일, 치사까 지 이르는 시일은 5일로 하꾸로는 이 첫만을 밝하고 끊는다. 유지와 로코는 이것을 막을 방법을 찾고자 잠시 해어 지게 된다(광상을 거치 박유판으로 가

문윤 잘 살펴보면 염려 있는 것을 알 수가 있다. 물래 들어가 2**층에**서 여러 가지 문건을 클릭하면 마이나를 만나게 된다. 장소를 댄스홀로 옮겨 Lost One의 부성을 마이나에게 보여 주자 마이나의 아이디어가 나오게 되 어 백신의 이론을 만들어 내고 유지는 그것의 원료를 찾아 나간다. 그 동안 마이나가 돌아오고 그녀는 밤이 된 판 계로 먼저 나가게 된다.

안치실에 가면 EVE가 없어져 있 다. 백신읍 만드는데 중요한 자료인 EVE분 가져간 사람을 교교는 모니카 라고 규정하고 먼저 유지를 찾으러 나 선다. 마당에서 일하는 사람과 대화를 하여 현재 소란이 일어났다는 말을 풀 은 뒤 유지를 안치실에서 겨우 찾게 된다



히무로에게 서 은 전화를 받고 나면 유저 가 찾아오고 그

와 함께 움직인 자, 박용관의 2층에 가면 어떤 이야기를 엿들을 수 있다. 일행은 모니카가 EVE를 데리고 갔다 는 결혼을 내리고 댄스홀로 간다. 여 기에서 두 사람은 자던 사람이 죽은 모습을 목격한다. 다시 호텔로 돌아오 면 전화가 올린다. 전화통화를 통해 교코는 모니카가 EVE를 가져갔다는 사실을 제차 확인하고, 일본에서 Lost One을 개발하여 미국이 넘겨받 기로 되어 있었으나 중간에 어디본가 방출되어 버렸다는 사실도 확인한다.

봉화器 마치고 모니카의 사진을 확 인한다. 그리고 외출을 하려고 하면 호텔 주인으로부터 모니카가 바로 옆 방에서 숙박을 했다는 사실을 듣는다 방으로 달려가 보지만 이미 모나카는 없었고 들은 헤어져서 모니카를 찾게 된다. 박물관을 가면 유지를 만나게 되고 2층에서 관을 조사하던 중 머리 카락을 발견한다. 다시 호텔로 들아와 하무로에게 전화器 걸지만 코지로기 받는다. 그는 허무로에게서 이상한 정 우를 방견했다는 말과 함께 걱정말리 고 위로를 해준다. 교교는 EVE를 반 드시 찾겠다는 말과 함께 전화를 끊고 밖으로 나간다.

우선 에너아마을로 가 보자, 꼬마 와 대화물 하면 모니카가 이곳을 지나 갔다는 사실을 알게 된다. 마음을 거 쳐 사막 변경의 마을로 가자, 행인에 게 망유 걸면 모니카가 간 방향을 기 르쳐 준다. 그러나 그곳은 끝없이 뭐 치진 황랑한 사막이었으니…. 사막으 로 충발하기 전에 허무로에게 전화율 거는 교교, 히무로의 상태는 좋지 않 았고 통화 도중에 잠이 들어 버린다. 봉화를 끝내고 사막으로 들어가는 두 사람, 그들은 파연 EVE를 찾아낼 것 인가?

# 참고.

여기서 2번 CD를 진행해야 하 고 물리이 우에는 3번 CD로 들어 210

# सम्भ हर्गम एपारा ज्या हर्ग स्ट्रे

쫓기는 자의 마음은 과연 어떠할 까? 이번에는 그러한 자의 심정과 자세를 경험해 보자. 그러나 반대편의 시나리오을 진행하기 위해서는 어느 정도 이야기를 진행해 두어야 한다. 참고로 스토리의 진행은 교코편과 차이를 두기 위해 '편지문'의 형식을 취했다.



교교들이 알보본이라면 이미는 첫부분이라 할 수 있다. 교교들에서 이미국 참 기자 않았던 부분은 이미에서 오루 밝아지막 되며, 현대군 이미에서 이미국 각자 않는 부분은 교교들에서 올라게 된다.

# 장만 뭐죠!

아래의 사진 중에서 SNAKE가 누군지 찾아보자(물론 뒤에서 밝어지 게 되지만)!

## (인상작의)

- 1. 운동화를 신고 있다
- 2. 바지는 베이지 색이다
- 3. 눈매와 얼굴음작은 날까른다



# क्तिंग्राची सद्भाव

<del>'•' 표시는 저역구분을 의미합니다.</del>

6월 2일

안에 들어간다 ▶레스토람 들어간다 ▶

전시장 돌아간다 ▶부띠고 ▶1분 후.3분 후.5분 후(모두 같음) ▶도 망간다 ▶돌아간다 ▶생각한다×2 ▶도망간다

- 아주머니와 대화한다×2 ▶가 게를 나온다
- (공임) 벤처를 본다 ▶분수를 본다 ▶조강하는 할이버지와 대화한 다 타워 상태를 보러 간다
- 안에 들어간다×3 ▶주위를 등 러보다 ▶공원으로
- 컴퓨터를 견다 ▶메일 체크 생각한다×3 ▶ 천다×2 ▶생각한다
   ×2 ▶천다

6월 3일

일어난다▶주변을 본다×3 컴퓨터를

건다 ▶메일 체크를 한다×3 ▶생각 한다×2 ▶조사한다 ▶읽는다 ▶생 각하다 ▶읽는다×2 ▶생각한다 ▶ 위는다 ▶생각한다 ▶컴퓨터를 끈다 ▶공원으로 이동

- (첫집)카운터를 본다 ▶본다×
  2 ▶생각한다 ▶말한다×2 ▶생각한
  다 ▶말한다 ▶회화를 듣는다 ▶본
  다 ▶생각한다×2 ▶회화를 듣는다
  생각한다 ▶회화를 듣는다
  생각한다 ▶회화를 듣는다
  다 ▶본다 ▶모니카에 대해서 말한
  다 ▶마이나를 본다 ▶공원으로 이용한다
- (타워)주위의 상태를 본다×3 ▶국수집으로 간다
- 주변을 본다 ▶점원을 본다 ▶점원과 대화한다 ▶밖으로 나온다 ▶집으로 이동한다
- 생각한다 ▶컴퓨터를 켠다 ▶대화한다 ▶ADONIS에 대해서 생각한다×2 ▶컴퓨터를 본다×3 ▶대 화한다 ▶ADONIS에 대해서 생각한다×3 ▶ADONIS에 대해서 생각한다×2 ADONIS에 대해서 생각한다×2 ADONIS와 대화한다 ▶ADONIS에 대해서 생각한다×2 ▶공원으로 이 폐한다
- 벤치를 본다 ▶듣는다 ▶생각

한다 ▶본다 ▶듣는다 ▶생각한다 듣는다(자동 이동)

- 주위의 상태를 본다 ▶침대를 찾는다×2 ▶천장을 찾는다×2 ▶방 의 구석을 찾는다×2 ▶생각한다 모니카와 대화한다×3 ▶생각한다 말한다(자동 이동)
- 컴퓨터를 켠다 ▶메일 체크 본다 ▶2번 묻는다 ▶생각한다 ▶문 는다 ▶2번 생각한다 ▶묻는다 ▶공 원으로 나간다
- 말한다 ▶ 마이나뿔 본다 ▶생
  각한다×2 ▶ 주문한다 ▶ 테이블을
  본다×2 ▶카운터를 본다×2 ▶바깥
  에 나간다 ▶ 마이나를 본다 ▶생각한
  다 ▶ 마이나와 대화한다×2 ▶생각
  한다 ▶ 테이블을 본다×2 ▶ 에르디
  아에 대해서 묻는다 ▶ 프리시아에 대해서 묻는다 ▶소문에 대해서 묻는다 ▶생
  각한다 ▶대화한다×3 ▶밖으로 나
  오다
- (국수집)이주머니와 대화한다 아주머니를 본다×2 ▶아주머니와 대화한다 ▶생각한다 ▶아주머니를 본다×2 ▶아주머니와 대화한다 ▶ 밖으로 나온다 ▶전시장
- 주변을 본다×3 ▶밖으로 나온
   다 ▶공원으로 나온다
- 청년을 본다 ▶생각한다 ▶청년과 년과 대화한다 ▶생각한다 ▶청년과 대화한다 ▶생각한다 ▶청년을 본다 청년과 대화한다 ▶이동(한번 공원을 나갔다 와야 됨) ▶첫집에 간다
- 모니카와 대화한다 ▶모니카를 본다 ▶생각한다×2 ▶대화한다×3 마이나와 대화한다 ▶생각한다×2 마이나와 대화한다×2 ▶생각한다× 2 ▶마이나와 대화한다 ▶카운터를 본다 ▶태이봄을 본다 ▶모니카를 본 다×2 ▶마이나와 대화한다 ▶생각 한다 ▶마이나와 대화한다 ▶모니카 를 본다×2 ▶테이봄을 본다 ▶밖으 로 나간다
- 벤치를 본다×2 ▶분수를 본다×2 ▶대화한다×2 ▶집으로 이동
- 주위를 본다 ▶생각한다×2 컴퓨터를 켠다 ▶매일 체크 ▶주위를 본다×2 ▶모니카와 대화한다×2 컴퓨터를 켠다 ▶ADONIS와 대화한

다 ▶생각한다 ▶ADONIS와 대화한
다×2 ▶생각한다×3 ▶ADONIS와
대화한다 ▶생각한다 ▶ADONIS와
대화한다 ▶생각한다×2 ▶ADONIS와
대화한다 ▶사진을 본다 ▶ADONIS와 대화한다×3 ▶컴퓨터를 컨다
사진을 본다×2 ▶검색한다 ▶생각
한다 ▶해킹한다 ▶검색한다 ▶해킹
한다 ▶검색한다 ▶데이터를 본다
음성을 듣는다 ▶영상2 ▶음성을 듣
는다 ▶영상을 낸다 ▶영상3 ▶화대
한다 ▶영상에서 나온다 ▶해킹한다
검색한다 ▶레킹한다 ▶검색한다
>나초미의 영상을 본다(자동이동)

- (전시장)주위를 본다×2 ▶생
  각한다 ▶코코를 본다 ▶나소마를 본
  다 ▶생각한다 ▶본다. 세노오의 데
  이터, 데이터3(순서대로 일력) ▶읍
  성을 듣는다×4 ▶검색한다 ▶데이
  터2를 본다 ▶음성을 듣는다 ▶영상
  에서 나온다 ▶데이터3 ▶확대한다
  영상에서 나온다 ▶데이터4 ▶음성
  을 듣는다 ▶영상에서 낸다 ▶데이터
  5 ▶음성을 듣는다 ▶영상에서 낸다
  데이터6 ▶음성을 듣는다 (자동이동)
- 벤처를 본다×4 ▶분수를 본다 ×4 ▶이동 ▶본다×2 ▶생각한다 대화한다×3 ▶생각한다 ▶핸드백음 본다 ▶생각한다 ▶핸드백음 본다 나소미의 맨션으로 간다
- 그림을 찾는다×2 ▶테이블을 찾는다×2 ▶침대를 찾는다×3 ▶나 츠미, 병(순서 상관없음) ▶대화한다 ×3 ▶생각한다 ▶대화한다×2 ▶생 각한다 ▶대화한다 ▶나츠미를 본다 대화한다×2 ▶대화한다×4 ▶생각 한다×2 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶ 도망천다 ▶자신의 방
- 말한다 ▶본다 ▶말한다 ▶생
   각한다×2 ▶말한다×2 ▶밖으로 나
   간다
- (나초미의 방)테이블을 본다×
  2 ▶침대를 본다 ▶생각한다×2 ▶ 침대를 본다 ▶나초미와 대화한다×
  2 ▶나초미를 본다×2 ▶생각한다×
  2 ▶나초미를 본다 ▶나초미와 대화 한다×2 ▶생각한다×2 ▶나초미와 대화한다×2 ▶나초미를 본다 ▶생 각한다 ▶나초미와 대화한다×2 ▶ 생각한다×3 ▶밖으로 나간다
  - (집)대화한다×3 ▶생각한다

대화한다 ▶생각한다 ▶대화한다 생각한다 ▶대화한다 ▶컴퓨터를 건 다 ▶해킹 ▶검색한다. 키리노 교코 (순서대로 입력) ▶돔이간다

- 전원을 끈다 ▶공원으로 나간다
- (코코의 집)안에 들어간다 ▶태 아볼을 본다 ▶싱크대를 본다 ▶침대 를 본다×2 ▶방을 나온다 ▶공원으 로 돌이간다
- (찻집)본다 ▶대화한다 ▶생각 한다×2 ▶가게를 나온다 본다 ▶생 각한다 ▶대화한다×2 ▶본다 ▶생 **각한다 ▶대화한다**



● 주변의 상태를 본다 ▶생각한다×

6 ▶주변의 상태를 본다 ▶ADONIS 와 대화한다×2 ▶생각한다 말한다 ▶생각한다 ▶말한다 (자동이동) ▶ 소비야로 간다

- 이주머니와 대화한다 ▶생각한 다 ▶이주머니와 대화한다 ▶밖으로 나간다 ▶집으로 이동
- 모니카를 본다 ▶생각한다 ▶ 모니카와 대화한다×4 ▶생각한다 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶생각한다 컴퓨터를 켠다 ▶모치츠키 생물학연 구소를 조사한다 ▶에르디아에 대해 서 조사한다 ▶전염을 끊는다 ▶공염 으로 이동 ▶타워로 이동
- 엘리베이터 ♣ ▶엘리베이터 시장실에 들어간다
- 책상을 본다×3▶소파를 본다 ×3 ▶창문을 본다×4 ▶승는다 ▶ 남자를 본다 ▶생각한다×3 ▶사쿠 라바에게 듣는다 ▶전화를 받는다 ▶나간다
- 엘리베이터 ▶밖으로 나간다 ▶공원으로 ▶이동 첫집으로
- 마이나와 대화한다 ▶모니카를 본다 ▶생각한다 ▶모니카를 본다 모니카와 대화한다 ▶밖으로 나간다
- 자신의 집으로 ▶이동 컴퓨터 뿔 컨다 ▶모치츠키 생물 연구소 NO를 누른다 ▶전원을 끊는다×4 소바이에
- 아주머니와 대화한다 ▶기독교 에 대해서 대화한다×3 ▶배우는 것 대해서 묻는다×2 ►ADONIS에 대

해서 묻는다×2 ▶생각한다 ▶ADO-NIS에 대해서 묻는다×2 ▶생각한다 ×3 ▶밖으로 나간다

- SEA월드▶안에 들어간다▶ 연구소 모치츠키를 본다 ▶생각한다 ▶모치츠키와 대화한다×2
- 모치츠키를 본다 ▶생각한다 모치츠키와 대화한다 ▶생각한다 연구에 대해서 묻는다×3 ▶메모리 에 대해서 물는다×2 ▶본다 ▶생각 한다 ▶모치츠키와 대화한다×3 ▶ 생각한다 ▶본다 ▶모치夫키와 대항 한다 ▶본다
- 내각 조사실 ▶안에 들어간다 ▶컴퓨터품으로 간다
- 컴퓨터를 기둥시킨다 ▶검색함 다. 에르디아 >검색한다. 알타일 코 퍼레이선 ▶생각한다 ▶검색한 다. ADD ▶읽는다. ADD ▶생각한다 검색한다. 때모리 ▶생각한다 ▶검색 한다. 프리시아 ▶생각한다 ▶검색한 다. 미도우 마아코 ▶읽는다. 미도우 마이코 ▶생각한다 (교코로 여기까지 플레이하지 않았을 경우 이후 플레이 불가) ▶생각한다 ▶숨는다 ▶생각한 다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한다 ▶회 화를 듣는다 ▶옆의 방을 본다 ▶생 각한다 ▶회화를 뜯는다 ▶생각한다 ▶회화를 듣는다×2 ▶옆의 방을 본 다 ▶생각한다×2 ▶회화를 듣는다 생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한 다 ▶였의 방을 본다 ▶회화를 듣는 다 ▶ 옆의 방을 본다 ▶ 회화를 돕는 다 ▶였의 방을 본다 ▶회화를 듣는 다 ▶생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶생 각한다 ▶본다 ▶한다 ▶옆의 방음 본다 ▶(교코로 여기까지 플레이하지 않았을 경우 이후 플레이 불가) 한 다. 폭파한다 ▶도망천다
- 생각한다×6 ▶안에 들어간다 ▶엘리베이터에 판다
- 생각한다 ▶회화품 등는다×2 생각한다 ▶회화를 듣는다 ▶생각한 다 ▶회화를 듣는다×2 ▶쿠도우 사 장을 본다 ▶사쿠라바를 본다 ▶쿠도 우 사장과 대화한다 ▶사쿠리바와 대 화한다×3 ▶방을 나긴다
- 교코를 본다 ▶유지를 본다 ▶ 코코와 대화한다×2 ▶유지를 본 다 ▶ 코코와 대화한다 ▶돌아선다 쿠도우 사장에게 쓴다 ▶코코를 쓴다

▶시장실에 들어간다

- 전화를 건다 ▶방을 나온다
- 엘리베이터에 탄다 ▶공원으뿐 이동 ▶ 창진으로 간다
- 모니키와 대화한다×2 ▶모니 카를 본다 ▶모니카와 대화한다 ▶모 니카를 본다 ▶오니카와 대화한다 ▶메오리에 대해서 모는다 ▶마이코 에 대해서 묻는다×2 ▶연구에 대해 서 목눈다 ▶메모라에 대해서 목누다 ×2 ▶모니키와 대화하다 (에르디아 季)
- (왕궁) 마당에 나온다 ▶모니카 와 대화한다×3 ▶바스키야파에 대 해서 묻는다 ▶로메오스 대사교에 대 해서 묻는다 ▶용접실로 돌아간다
- 소파를 본다×2 ▶천장을 본다 ×2 ▶침대를 본다×3 ▶발코니에 나온다 ▶점은 여자와 대화한다 ▶점 은 여자를 본다×2 ▶방에 돌아온다 ▶레은 여자를 본다 ▶레은 여자와 대화한다×2 ▶용점실에 돌아간다
- 모니카와 대화한다 ▶모니카를 본다×2 ▶생각한다 ▶대사교를 본다 ▶대화한다×3 ▶프리시아를 본다×2 ▶대화한다×3 ▶안처실로 간다
  - EVE를 본다 ▶밖으로 나온다
- 안으로 들어간다 ▶2층으로 올 리간다 ▶안으로 등어간다 ▶대화한 다 ▶생각한다 ▶대화한다 ▶생각한 다 ▶대화한다 ▶생각한다 ▶밖으로 나온다 ▶1층으로 내려간다 ▶밖으 로 나온다 ▶왕궁으로 간다
- 응접실로 ▶마당 ▶마이나를 본다 ▶마이나와 대화한다 ▶마이나 를 본다×2 ▶ 마이나와 대화한다 ▶마이나쁨 본다 ▶마이나와 대화환 다 ▶용접실로 이동
  - 주변을 본다 ▶마당으로
- 본다 ▶응접실로 ▶입구로 ▶광장으로 ▶호텔 뿌칸세로
- 안에 들어간다 ▶2층으로 ▶마 이나의 방 ▶마이나와 대화한다 ▶생 각한다×2 ▶미이나와 대화한다×3 ▶생각한다×2 ▶복도로 나온다 ▶1 총으로 ▶밖으로 나온다
  - 주위를 본다 ▶왕궁으로 이동
- 마이나에 대해서 생각한다×3 ▶프리시아에 대해서 생각한다×3 ▶모니카에 대해서 생각한다×3 ▶ 안치실 ▶주위를 본다 ▶프리시아를

본다 ▶다른 곳으로 간다 ▶인구 박물과으로 이동

- 이동. 안으로 들어간다 ▶2층 으로 ▶듣는다×3 ▶생각한다×3 ▶듣는다×2 ▶생각한다 ▶듣는다 ▶이레로 내려간다 ▶밖으로 나간다 ▶모니카와 대화한다 ▶모니카를 본 다 ▶모니카와 대화하다 ▶모니카를 본다 ▶모니카와 대화환다 ▶왕궁으 로 이동
- 본다×2 ▶대화하다×2 ▶밝코 니로 이동 ▶프리시아를 본다×2 ▶프리시아와 대화한다×2 ▶프리시 아름 본다×2 ▶프리시아와 대화환 다×2 ▶프리시아를 본다×2 ▶프리 시아와 대화한다 ▶프리시아를 본다 ▶프리시아와 대화한다 ▶프리시아의 방으로 돌아간다 ▶SNAKE의 방 생각한다 ▶메대령×2 ▶마이나×2 프리시아×2 ▶EVE×2 ▶모니카×2



# 장난으로 시작된 151010

 $\triangle$ 

인터넷에 들어

가 보니 '사제 폭탄' 이야기가 들더 군. 한번 실험을 해볼까 하고 임포트 타위에 가 보았지. 폭탄을 어디에 설 치핚까 교민하다가 레스토랑엘 가 보 았지. 사람이 너무 많더군. 전시장도 마찬가지고, 중간에 그만들까 하는 생 각도 들었지만 여기서 그만두면 너무 아깝다는 생각이 들었어. 그래서 마지 막으로 부따끄에 가서 가방 속에 폭탄 을 장치해 두고 나왔어. 얼마 후 폭탄





999 247 E 29 hat SNAKE

이 터졌고 난 내 솜씨에 감탄을 하며 현장을 답사했지. 그런데 어느 미모의 아가씨가 쓰러져 있더군. 그냥 한번 흥겨보고는 나와 지하 국수집으로 갔

아주머니에게 언제나 같은 결로 부 박을 했는데 이번에는 약간 성의를 보 이는 듯 했어. 근데 내가 하는 말이 뭐가 그렇게 불만인지 편잔을 계속 주 더군. 그리고 금박이 들어간 건 1만엔 이나 한다고 하는데 오늘에야 그걸 듣 다니…. 사람들이 자꾸만 물려들어 가 개를 나와 공원에나 한번 가 봤지.

벤치가 정말 많더군. 분수는 보기 만 해도 가슴이 후련했고, 그런데 감 자기 앞에서 조강을 하던 할아범이 왕 설수설하는 걸 못들은 척 하고 다시 빌딩의 상황이나 보러 가야겠다고 생 각했어, 그런데 벌써 출입금지 구역으로 설정되어 있더군. 황당하기도 하고 피끈하기도 해서 그냥 집으로 돌아와 버렸어.

접에 와서는 언제나처럼 컴퓨터를 켰지. 전자 메일이 왔는데 내가 폭탄 을 터뜨렸다는 걸 아는 ADONIS라는 녀석이더군, 가슴이 뜨끔해진 난 녀석 이 시키는 대로 할 수밖에 없었지. 녀 석의 조건은 간단했어. 내가 'SNAKE'라는 이름으로 화(化)하는 것 하나뿐이었어. 간단하니 일단 은 따르기로 했지.



ADONS... 여러 변 만나게 되므로 꼭 챙고 대학에게

6월 3일

모니카와 ADONIS의 등장

산목숨이니 일어 나긴 났지만 낮인지 밤인지 분간할 수 가 없더군. 심심해서 ADONIS라는 단어에 대해서 검색을 해보니 '그리스 신화에 나오는 미소년' 이라는 색다른 의미가 있더군. 특별히 할 일도 없고 밖으로 나왔지. 공원에서 분수를 두 번 정도 보니, 앗! 이게 웬 거야, 이 전에는 유랐던 찻집이 하나 있더라구. 들어가 보니 어떤 여자가 마중을 나오 더군. 얼덜걸에 주문을 하고 모니카라 는 백인을 만났는데 이집 단골인 듯한 그녀는 입버릇이 약간 심한 것을 때면 괜찮은 듯했어. 그녀 일행의 이야기를 좀 듣다가 그냥 나왔어. 주문했던 아 이스 커피를 마셨던가?



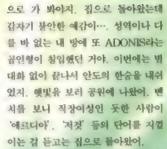




# 에모리, 에모리, 메모리…

커피숍을 나와 공원에 한 번 들렀다가 타위로 갔지 그런데 아무 일도 없었던 것처럼 깨끗하게 생리가 되어 있더군, 별 일도 없으니 그냥 국수집





그런데 뭔가 분위기가 이상했어. 접구석을 살펴보니 아까 찾집에서 보았던 모니카라는 여자가 숨어 있더군. 그녀는 다짜고짜 내게 '메모리(메모리)'가 있냐고 묶어 보더군. 꽈거에 대한 '메모리'는 있다만 '메모리'는…, 정직하게 말하니 얌전히 가더

라구.

# 지령, 코코를 없애라!?

컴퓨터를 켜고 메일을 보 리는데 또 AIXONIS 녀석이 나타났어. 이번에는 희한하 게도 자신의 주위를 메도는

눈엣가시가 생겼다며 아주 엄살을 몇 더라구, 사진을 보니 내가 아는 키리 노 교코 였어. 그는 여자를 없에라고 하더군



ADONIS: 9 978 SOPO DEL?!

다시 찾잖에 가 봤어. 모니카라는 여자는 없지만 마이나라는 아이는 있 더군. 한번밖에 오지 않은 손님의 이 팀을 메모리 하다니 대단해. 여기서 마이나로부터 많은 정보를 알게 되었 는데 한 아이의 이름이 에르디아인이



변경 본다 다이나이 경서 어른다이에 관한 여러 기적 이어 기를



의 이수머니 '크럭스티누''. **O사4옵**이

O누구지?



라는 것과 여러가지 메모리와 소문에 대해서 듣고, 에르디아의 정권을 잡고 있는 프리시아라는 여자도 만나게 되 었지, '메모리'는 모니카가 찾고 있었 고 방급 전 벤치에서 본 어느 여자도 한숨을 쉬면서 중업대던데…, 더 이상 할 얘기도 없으니 그냥 나왔지.

타워로 갔다가 다시 국수집을 한번 들러 보았어. 가게 아주머니와 이런저런 이야기를 하는데 목걸이에 대해서 묶어 보니 기독교인이라서 그렇다는 구먼, 세례명이 '크리스타누'라고 하는데 영 식욕이 당기지 않아 음식을 남기고 나와 버렸지, 아까 아주머니가 말했던 전시장으로 가보니 컴퓨터 전시회를 하고 있었는데 너무 복잡하더라구, 그래서 바람이라도 결겸 공원에나왔지, 그런데 어떤 청년이 나타나서는 밤인데도 날씨가 좋다고 하짐 않나한마다로 횡성수성이다군, 시간이 됐다미 난 자리를 일어섰고, 찻집을 항했어.

# 모니카를 얻고 집으로

들어가 보니 모니카가 숨이 취해서는 테이불에 쓰러지더군. 마이나도 있었는데 잠깐 이야기를 나누고는 금방가 버렸어. 모니카는 에르디아라는 장꼬대를 하더라구. 장시 후 단체객들이들어와 모니카에게 이상한 것을 하기에 그녀를 업고 나왔어. 공원 벤치에서 그녀의 거처에 대해 잠시 생각 하다 할 수 없이 집으로 데리고 왔지.

중간에 모니카가 참꼬대를 해서 깨 웠더니 이곳이 싫다며 도망가더군. 다 시 컴퓨터를 치니 예상대로 AIXONIS



벽이 두터워서 고생했어 이 생기 나 정보는 입수했고 밖으로 나왔 사장실에 들어갔는데 아무도

없더군, 여러 가지를 뒤지던 중 사구라바가 뛰어나오기에 숨었지 살도 찾아내는 것 같던데 어쨌거 나 그가 간 뒤에 전화가 오더군 레나가 건 것이었는데 괜히 받은 듯한 느낌이 드는걸, 그리고 사람도 없고 뒤짚 것도 더 이상 없으니까 밖으로 나왔지, 레나가 뭘 찾고 있는 것 같은 데 그건 미안하지만 내가 가지고 있는 (情(支支)

아주머니에게 오늘은 조금 색다는 것을 부탁했지, 그런데 아주머니에게 의외의 면이 있더군. AIXONIS라는 뜻에 대해서 붙어 봤는데 내가 이전에 头아본 내용하고 살았어. ADONIS가 누구인지 확신을 하게 되었지만 조금 불안하군 밖으로 나가 총원으로 살렘 어(교구로 여기 이상을 플레이하기 않 있을 경우 플레이 불가!

연구소 단에 들어가서 무리스키를



모나카를 Rog A & 49 SAL 수요대의 SIGNO! SEC







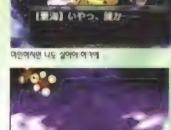
가 동창했는데 그는 새노오의 사건을 보여주며 그가 필요했던 물건을 통성 기 때문에 죽었다고 하며 그 물건을 **찾아내라고** 강요하네? 내가 싫다고 하니 또 아픈 상처(폭발 사진)용 건 드라터구만, 할 수없이 여러 사항에 대해 검색을 시작해야 했지, 바로 전 시장으로 갔지

# 나 사람을 죽이지 않았어!

전시장에서 그 컴퍼니언인 스 즈타 나츠미를 찾았지. 교코도 값이 있었어 그런데 이곳 컴퓨터 성능이 상당히 묶더라구, 혜킹육 하번 해봉 요람으로 필요한 데이 터를 찾아다녔어 그런데 마지막은 바로 옆에 있는 건데 나용 보고 비열 하다고 하더군, 뭐가 비열하나"

전시장을 빠져나와 나츠미가 옮 것을 예상하고 기다렸지. 간단하게 메모리의 소재를 알려줄 거라고는 생 각하지 않았지만 아무래도 집에 놓고 다니는 듯 해서 그녀의 멘션으로 끊 고 가 방 구석구석유 뒤졌더니 결국 침대 아래서 '메모리' 가 나무너글 목적을 달성했기에 집으로 들아왔는 데 역시나 ADONIS가 기다리고 있 었어. 그런데 녀석이 나더러 산인자 라고 불렀어, "난 아냐, 날 절대 사 람을 죽이지 않았어!" 아무래도 불안 해 다시 나스미의 집으로 가 봤어 역시나… 그녀의 가슴에 비수가 😲 여 있었고 멀리는 목소리로 그 메모 리용 가지고 예르디아로 가는 맛을 남기고는 숨져 버렸어, 난 그녀의 사 세만을 남기고 집으로 도망칠 수밖에 있었지.

난 나츠미를 죽인 건 바로 AIX) NIS라고 확신했어. 그는 내가 손에 넣는 건 모두 넘기라고 하는데 내가 순순히 그렇 리는 없다. 그는 여기에 대한 방법도 세워 두고 있는 듯 하지 만 내게도 생각이 있다 우선 급전 건 키리노 교교, 집주소를 검색해 보 니 아주 가까운 곳에 살고 되더군 우선 교코의 집으로 갔어. 스즈타 나 **흐미문 죽인 것처럼 기상하기 위해** 그녀의 취대 아래에 센트백을 누고 나왔어 교교의 집을 빠져나와 여러



(ADDIS) ERE. HERA

나더러 살인자라고? 헛소리에서대!





나시기 이나 마찬 생각적고는 학학이 좋은

있더군, 폐점시간이라 나가려고 하는 데 마이나가 권하는 숨을 한잔 마셨는 데 갑자기 힘이 즉 빠져 버리더군, 정 선이 봉통해져서 쓰러져 버렸지.



MIO 부터는?

목적한 것은 손에 넣었지만

희생이 너무 싫어 여러가지를 생각하 난 준 급하기 ADONIS가 단위해 와 가 메모리를 내고 지고 하다군 그후 나위로 강아 모나가가 와 있다군 1 나는 이전 대방에 왔을 때 귀절이를 하나 놓고 있다고는 아시만 시작방이 것 같아. 이제 전류터를 쳐서 보기기 가 연구실을 소작됐게 생각 외로 방



was all ist in

A THE STATE OF

100年

ADONS: 네는 나이게 어기리면 이것 100년은 발표이나

医林内丘 化氯甲化钡铝 特别巴特 电影写字子

GAME CHAMP MAY 1998 245



나를 본 때는 작용~. 그것으로 보상이라

봤지, 처음에 내가 말하는 절문에 잘 대답해 주더니 나중에는 내가 가지고 있는 '메모리'를 내놓으라고 하면서 마지막에는 칼까지 잡고 오는데 나야 간단하게 총으로 해결해 버렸지, 그리 고 나오면서 이곳 저곳을 터트리고 내 각 조사실로 왕어

# 새로운 사실

점색어를 여러가지로 바꿔 보면서 정보를 찾아봤는데 재밌는 것이 있더군. 그런데 미도우 마야코하 고 프리사이라는 인물은 그냥 보 면 다른 사람 같아 보이지만 골 격이 정말 똑같아. 그 뒤에 옆방 의 조명이 켜졌는데 본부장하고 모니카가 있더군. 모니카가 국방 성의 스템이었다니… 놀랐는데 조금 뒤에 교코가 와서 내가 범 인이라고 말하고 있어. 위험한데 교코 가 저런 정도까지 잘할 줄은 생각도 못했지만 어쨌든 위험해! 어쩔 수 없 이 내가 검색했던 컴퓨터를 똑파시키 고 도망성어.

원가 얻을 것이 있나 해서 사장실에서 가보니 자신을 속인 사꾸라바에 대한 쿠도우 사장의 유분이 폭발 중이었더군, 옛들다 들기 버렸는데 그냥당하 들어와서 용무를 봤지. 자신에게서 쓸모가 없어진 사쿠라바는 쿠도우 사장을 밖으로 밀어내는데 나더라 예모리를 넘기라고 말하는 거야. 하



ADONIS9 24... (?)

지만 난 오히려 사무라바에게 주먹음 날리고… 그는 빛당 밖으로…

# 엘리베이터 홀

이제 모든 것을 잃어버린 나는 다른 곳에 가려고 사장실을 나왔는데 열리배이터로 크로와 유지가 와 버린 거야. 나의 정세는 여기서 완전히 들통나고 쿠도우 사장이 나와서 말하지 않겠다고 약속한 것을 말해 버렸어. 반



SNAKE의 경제가 드러나는 용간





쿠도우 사장은 마음이 전쟁되지 않는 기운데 진실을 알아고 만다.



생각 앞을 영사하는 뜻한 무비

사석으로 총을 쏴서 쓰러뜨렸지 불행 하도 나의 솜씨가 좋은 건지 급소를 맞춰 버렸어, 교고습한테도 왔지만 그 들은 유지라는 소년의 대지로 살았더 군 구급차가 사장실에 들어가 구급자 를 부르고 나와, 그것으로 끊이야.

첫심에 들어가서 마이나가 있나 했는데 모니카가 있더군. 내가 을 것을 알고 말야. 내가 '메모리'를 가지고 있다는 것을 '감(感)'으로 알았다고는 하지만 그런 말을게 못되고 내가 메모리를 제공하는 대가로 모든 것을 알게 되었지, 그리고 여기선 아무것도 남은 것이 없으므로 모니카와 에르디아로 떠나게 되었어.

# 왕궁의 용접실

난 이 나라에 대해서 여러가지를 든게 되었지. 마당이 참 아유다웠는데 폭군이었던 전왕이 이것만들은 예쁘 게 꾸며 놨더군. 그것을 듣고 용접심 로 돌아왔어. 용접실로 돌아오려고 했 는데 어느 여자의 방인 듯한 곳으로





3)이것이 EVE. 이용은 미토우 미어크

들어와 버렸지, 나중에 프리시아라고 들었는데 내가 일본에서 왔다고 하니 기가 죽더군, 그래서 그냥 용섭실의 위치만 물어 보고 나왔

모니카와 대화하면 중에 대사교가 왔어. 모니카의 말로는 '씨도 안 먹히는 인간' 이라고는 이야기하더군. 계속 서로 자기 소리만 하다가 프리시아가 왔고 그녀의 안내로 안치실에 들어갔어. 그리고 왕궁의 안치실로 가서 EVE. 그녀를 깨우기위해서 내가 가져온 '메모리'를 사용하시만 아쉽게도 그르진 못했어.

# 파워 게임

모나카의 안내로 박물판에 들어갔는데 숨겨진 스위치를 통해서 들어간 방에 모나카의 상사인 탭대령이 있었어. 의의로 인텔리 적인 분위기를 가진 사람인데 이번에 내가 가진 '메모리'를 사용했음에도 불구하고 EVE가 눈을 뜨지 않는 이유를 토뿐했지. 결론이 나지 않자 대령은 저녁쯤에 다시오라고 하고 나하고 모니카는 그곳을 나와서

목병히 할 일도 없어서 마당으로 나가니까 마이나가 나타나더군. 왜 왔 냐고 물어 보니 프리시아가 자신의 제 능이 필요해서 불렀다고 하던데 메모 장에 주소를 알려주고 떠났어, 나중에 시간이 생기면 가 봐야지, 모니카를 찾다 찾다 포기해서 결국 마이나가 있 는 곳에 가 보게 되었지. 결국 마이 나를 호텔에서 만났고 여러가지 재밌 는 이야기를 했어. 저런 피부색은 아 마도 애르디아인의 특징인 것 같군. 얘기를 마치고 나오는데 옆방에 임본 인 커플이 있다는 말도 하던데 뭔가 의심이 갔지만 그냥 나왔지. 용접실 에 돌아와서 여러 인물들에 대해서 생각해 봤지. 안치실을 갔더니 프리시

아가 슬픈 표정으로 서 있던 것을 봤어, 밤이 되고 했으니 박물판으로 가게 되었지.

박용판 안에 들어가니 모니카 하고 대령간의 격론이 거의 절정 을 이루더군. 대령은 분위기답지 않게 국단적인 해결 방법을 찾고 있고.. 모니카는 그러한 방법을 국구 반대하던데 결국 서로 양보 를 해서 합의를 보게 되었지. 나는 모 니카가 나오려는 것을 보고 바로 빠져



기의는 안녕뿐, 그래도 이러고?

나왔지만 바값에서 만나게 되었고 나 혼자서 왕궁에 들어왔어.

내 방에 들아가려다 또 방을 잘못

들어 버렸는데 프리시아는 누구하고 전화를 하던 것 같던데 본인은 부인하 더군, 말을 걸어서 그녀가 EVE에 최 책감을 가지고 있던 것을 앞게 되었 어, 자신의 분신에 대한 어떤 생각인 것 같았지만 모르겠고 방에 돌아와 여 러 사람들을 생각해 봤지, 각각의 사 람들에 대한 생각.. 생각을 하다 지치 서 자려는데 모니카가 들어와서 그냥 같이 자개 됐어.

# EVE. 행방불명되다

오늘은 식전 행사 가 있는 날, 마당에

서 프리시아하고 만났지, 프리시아는 친구들하고 만난다면서 급하게 사라 졌어, 여러 곳을 들다가 모니카를 만 났지, EVE의 해체를 정식으로 요청 할 생각인데 식전해사때 발표하면 기 정시실로 된다는군. 일단 박물판으로 가서 대령을 만나야지.

모니카는 상당히 서두르는 듯 하 군, 대령은 이제 한 명이 오면 된다고 하는데 그건 대사교를 맞하는 거였지. 상당히 의외인데 대령의 말을 들으니 이해가 가는군, 프리시아가 EVE를 댓대로 주지 않기 때문이라는데 갑자 기 EVE가 없어졌다는 소식이 들어왔 어. 제각각의 생각을 가지고 있는데 누군가가 프리시아에게 접촉을 했다 고 하는군. 나는 아마도 교코가 아닐 까 하고 생각했지.



EVET SIMMIT!

프리시아를 찾는데 이곳 저곳을 찾 아도 없는 거야, 그러던 중 마침 일하 는 사람에게서 그녀가 에니아라는 마 율에 갔다는 정보를 얻어서 바로 갔 지, 교회의 장소를 찾아내 들어갔지만 이미 식은 끝난 되었어. 이제 나는 진 건가… 하지만 그 프리시아의 옆에는 료코가 있었다!



EGMAN SNAKEBA DI SE I MIM SWA

저기 다니게 되었지.

# TE 를 물고 2 OILH VEH

바쁘게 박물관 일을 돕고 있었지만 갑자기 대령이 나 를 불렀어, 거리에 무슨 이상한 정후 가 보이지 않느냐고, 어제부터 확심히 느끼기 시작했는데 말이 끝나지라자 대령은 나가 버리고 나는 이곳에 불일 이 없으므로 나왔는데 갑자기 모니카 가 왔군, 나에게 할 수 있는 말은 있 는 것 같은데 전혀 그것을 말하지 않 는군, 하지만 결국 망했어, 등을 먹지 말라고, 하다듯해 마시는 것은 미네함 워터만이어야 한다는 것도 덧붙이고 있어, 게다가 병원체의 이유인 Lost One은 내가 이전에 손댄 적이 있는 것이야. 다른 곳의 상태를 여기

> 역시 이곳 저곳유 뒤지고 있었는데 이 전의 호텔 주인하고 대사교가 언쟁을 하 는 장면을 목격했지. 치열했는데 호텔 주 인이 진심을 말하고 나서 그 여자는 뛰쳐 나갔더군. 뛰가 조금 불안하던데, 모니카

품 보러 갔는데 2층에서 그 대 사교를 목격했지, 그리고 숨겨 찬 방에는 모니키는 없었고 대 령만이 있었는데 대령의 말에 의하면 이미 그는 미국에서 비 림박았다고 하더군, 그리고 모 니카는 대사교하고 회견하던 중에 사라졌다고 했어. 아무래도 왕궁 쪽이 불안해서 그쪽으로 갔지.

> 왕궁 입구에서 갑자기 프리 시아가 뛰쳐나왔어. "안녕히" 라는 맞을 남기고, 그 뒤에 불 안이 남아서 안치소에 갔더니 모니카가 있더군, 그런데 왠지 낌새가 이상해. 마당에 가서 장깐 귀를 기울여 보니 여자의 비명 소리가 들려서 프리시아 의 방으로 뛰어나갔지, 대사교

가 그녀의 목을 조르고 있었고 나는 재빨리 그를 사살했어, 하지만 프리시 아는 축고 말았고 나는 확급히 그곳을 빠져 나왔지, 내 방에 가니까 모니카 가 있어, 임무상 아무것도 말하지 못 하는 것 같은데 그냥 되는대로 되라는 생각으로 끊을 마셨지. Lost One이 들어 있는 것을 그제야 가르쳐 주기 시작했는데 Lost One은 ADD와 값 이 생겼다는 거야, 그 모치츠키 소장 이 ADD의 구조를 조금 변형시킨 모 양이라는 것, 그리고 그것을 비싸게 팔려고 생각하여 미국 국방성에 연락 이 닿았지만 이것도 ADD와 같이 '예 모리"가 필요했다고 하는군.

조용한 방안 갑자기 방안에 있는 컴퓨터의 모니터에 Lost One이라는 글씨가 뜨면서 전 세계가 피에 휩싸이 는 듯임상이 흐른다.

용접실에 가니 대령도 프리시아의 죽음을 알고 있는 듯 하더군. 그것에





대하여 여러 이야기를 한 다음에 그는 나가 버리고 난 프리시아의 방에서 한 참 동안 생각을 했지, 내 방으로 가니 모니카가 두고 간 핸드백인가가 있었 이 뒤져보려던 도중에 대령이 들어오 고 그는 모니카를 보면 빨리 연락하라 고 밝혔지, 다른 곳을 들다 오니 모니 가가 소파에 메모를 남겨 줬어. 내용 은 '안녕히', 어디 갔는지는 모르겠지 만 찾아내고 말겠어. 모니카가 사라진 뒤 박물관에 가니 대령이 있는데 그는 모니카를 빨리 찾아내라고 한 뒤 가 버렸어, 이제 어둑어둑해졌군, 한번 속는 생치고 호텔에 가서 마이나의 방 에 갔는데 몸을 용크리고 자고 있더 군, 나도 이만… 내일.



아침에 일어 나 보니 모니카 가 사라졌더군. 어디로 갔는지는 정말로 모르겠

어, 내 손목시계를 가지고 도망쳤더 군. 왕궁에 가서 안치실에 갔더니 누 가 EVE를 가져갔어. 빨리 대형에게 연락하지 않으면! 대형도 EVE가 없



시스템다음? 저어받고?

어진 것은 알고 있더군. 빨리 모니카 를 찾아내라고 하는데 생각이 집하는 곳이 있어서 광장으로 갔어. 거기서 갑자기 공중전화가 올리기에 봤더니 나의 어두운 마음이 나를 자꾸만 꼬사 -

그후 왕궁에서 교코를 만났지만 그 는 갑자기 서두르면서 가 버렸고 에니 아마을에 가던 도중에 한 꼬마에게 모 니카 같은 사람을 봤다는 이야기를 들 었지. 갔더니만 또 다른 내가 참시 원 가톨 꾸미고 갔더군. 그런 뒤 댄스홈 에 가 봤더니 어떤 여자가 에니아마을 역 집중공막

로 갔다고 하더군. 갔더니 모니카의 모습이 보이는 거야. 하지만 아무맑도 없이 지나가 버렸지.

그 뒤에 박물관을 거쳐서 광장으로 간 뒤에 어느 집으로 들어가니까 죽은 줄 알았던 프리시아가 있었어. 프리시 아는 죽은 자가 EVE(마야코)였고 모 교 모니카는 사막이 들어가 추격자들의 선을 과할 것이라 고 하는군 하기만 나는 들어 가겠어.(3번 (T)로 바본다)

# Lost One

앞으로 건강하던 중 관상에

서 센요를 녹이라던 목소리가 다시 들러가 나서 들러가 시작한다. 그 자는 사무라바, 알타일 그래 레이션 빌딩 위에서 떨어진 뭐머리를 심하게 다친 모습으로 나타났다. Lost One을 해방한 것은 ADONIS=사꾸라바였던 것이다. 그는 바로 인정로 교로를 잡고 인장국을 벌어가면 안

설로 급한 교고는 사 때만급단 호트리지지 않았다

그동안 유시가 사라지 되었고 그는 사 라지 되었고 그는 사 구라마의 뒤를 들어 그를 돌려고 있었다 크로는 그것을 알아 가라고 작곡라비를

노발시기 나 간라마다 신경을 완전히 센스 하여 가도록 유도 한다 마실대 설시 목하고 중 을 쏘는 사구라바이 그것을 맞 이 버린 센스 센스는 완전히 쓰러지기 선데 가든이 가지고 워워턴 메모리를 아구라바에게 반지고, 사구라바는 그것을 거 날래서 춤을 목했지만 그것은 단순한 기름통이었다. 그의 최

후를 시켜본 센쇼는 힘이 빠져 울먹이 는 교근의 얼굴을 보며 숨을 거둔다



○모니키는 15세 에르다이를 확실 짜부터 프리사어의 보이었다

○프리시어를 적이려 내사금 작 윤디는 것을 안 뒤 마이크 작 프리사어로 반장을 안다

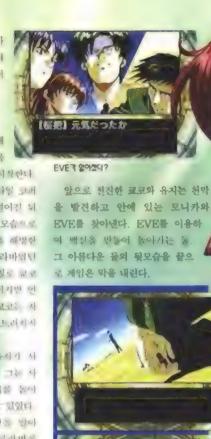




EVE(다이크)를 학생이 원전히 책임지만 낡은 생명은 5시간, 다이크는 그 등인 경지에 살이보고 살다고

ないとわかったのです

나가가 가격고 다니는 관속에 들 은 것은 EVE(가약 프라시 아마! 목색라고 신청을 발리고 있어 그리





듀오 이후 처음 해보는 전통적인 어드벤처 게임이었다. 디자이어에서 사용된 부시드 모션을 사용한 이벤트 동영상은 동영상임을 의심할 수준이었으며, 시나리오도 최초에는 겉도는 느낌이 강하지만 영화적인 전개를 생각해볼 때 지극히 당연한 것이다.

다만 아쉬운 정이라면 역대 세가 제열 게임가의 고질적인 그래 편의 문제, 시나리오가 후반으로 산수목 역지가 늘어만 가는 것, 한트가 영 나오지 않아 사람 쓸 대없는 방황을 하게 만드는 것 정도이다. 한가지 공략을 하면서 대화점을 수록하지 못했다는 아쉬움이 남는다.



남자는 세상물장 모르는 경소년, 여자는 뜻내기 산장 조사관, 역제기 상여자 않은지?





# 기본조작

레버는 8행양으로 일찍이 가능하며, 버튼은 4개로 가드와, 하단, 생단, 필설기로 되어 있으며 2개 이상의 버튼 임맥으로 가능한 기술

|            | 레버 중립 | 레바 입력         | 8}          | 상           | -   |
|------------|-------|---------------|-------------|-------------|-----|
| 버른<br>무입력  | 상단 가드 | 레버방향으로<br>달리기 | 하단 공격       | 상단 공격       | 필살기 |
| G 누른<br>상태 | 하단 가드 | 레버 방향으로<br>걷기 | 강한 하단<br>공격 | 강한 상단<br>공격 | 점프  |

# 기본동작과 공통기술

# 물 달리기

9

레비를 유방한 아무 곳이나 압력을 하면 남리기가 된다. 이 때는 가도 볼 농인 무방비 상태로 타이밍을 구성하 거나 생산기와 나무상가는 미리는 수

(1; 1-12, 656 Andy olbo 하면 건가가 이루어진다(상 : 출탄 오 다 가지 상태가 반약 선물 있는 동안 집 가격 하단문격을 상대가 최 온다면 레 मोर्क व्यक्ति विमिन्ति थोदी की व विश्व 살 수 있다. 나서 결교 무나면 레비함



(1) 가 를 만 있는 사 대에서 레버를 어느 # # # 1 281 91 माथान न मियाला

of come hairs

हिन्द्रात शह

### 

"레바를 2회, 임리하거나, 'G'+ 원상 기: 버튼으로 가능하다(사스케 2단 정



र्नियास वसमा की नेतार का कर के 있다. 또 평산가족 과하는 성도 가능

# 희의파

लीभें हो गंधी में दे गर दल कर 비른을 211 위력하여 모래서 전문자 '나타나면서 화피통장이 이사어진다 '(모든 공격을 펼하는 것이 아니라, 손 당 선생들이 물지를 하네라다

# ₩ 단지가 의피

apolitie train that has a dir 역 사람님의 그렇게 반대를 즐겁니다. विकास का विकास सकता है हम ते ह ules thinks have a smile a little १९५०म व्याप्त कालावा वर्ष इ.च. वाक्य भूतन् न्यून वारा 곡이 캐릭터가 출리를 내므로 그 글러 로 강악해야 하나

나무상자를 화괴하면 중여러는 그 리템에 이스세이프 포인트라는 첫이 धुः बानापुः भ्रात्स १८४५ हुः 용상보다 빨리 캐리터가 막혀 보다. 방향을 확인하고 해 난 기가 회사를 넘 뭐지는 것이 가능하다

## #-나반

다운의피기로 다운기를 당한 후 상 누이 하는 공격도 가능하다. 의하가 전에 CHE을 누르면 된다. 또 그 동안 레버를 입력하면 착지 시 에 아동하면서 막밥도 가능하다. 낙밥 의 이집은 구르는 것이 의한 대미지. 의 의집은 구르는 것이 의한 대미지.

# 문장기

(G+상 → 하바른을 누르면 장기인 때 때바로 명광을 입력하면 태클러 돌-어간다. 이이템박스 앞에서는 상대함 를 향해서 떨어버리는 광작이 된다.

# 목수공격

필상가 \* G + 하를 동식에 누르면 역수공격으로 어느 행정에 있던지 상 대방을 공격한다.

# # 반각기

7

0

TARREST.

모든 케릭터에 존재하는 것은 아니 나 가도 병능한 사스케의 칼이 몸에 히트되기 전에 가드버튼으로 반격이 된다. 그 의에도 다른 공격도 가능하다.

# 도발

" 레비로 방향을 설정한 뒤에 스타트 비포유 부르면 각 캐릭터바다 여러 만 지 도행동작이 나타난다.

# ■ 장자・1~

레버 충립 또는 GH은, 청자 동막 은 병어에 필요하다. 기본은 건기 → 레버 메기(서저 카트→ 없아 기트) 또 는 G → 레버 업력(앉아 가드 → 서 서.가르)호 OK!

#### 一 人智

스템이라는 경은 일정구간을 이동하는 수단을 맞한다. 입력 방법은 많은 상태에서는 G를 누른 상태로 레버를 짧게 임대하며 건물 중이라면 안면 레버를 매고 다시 입력하면 가능하다. 스템 중에 전용기술이 있어 공격방법의 한가지로 생각해도 좋다. 게다가스템 중에는 앉아 가드를 점하고 있으므로 앉아 가드를 하면서 공격으로 한 환하는 이십이 있다. 상대의 공격을 앉아 가드한 후라면 레버를 입력하는 깃만으로 스템을 사용함 수 있으므로

스템 중에 상 또는 이래로 공격을 나 누어 하는 공격도 가능하다





# ■ 공룡기술

전치가 기술도 4방향의 곱기에 따 라서 모신이 낡라진다.

# 특수등작

# ורייניון ווייין

다운된 상태에서 기상하는 방법이 및 가치 존재한다.

- ① 다운된 상태에서 해비 입력만으로 구르기를 한다[전방향 기능하며 이 동중 다른 방향으로 구르기 기능하
- ② 다운된 상태에서 GHE은 아무 공격없이 그 자리에서 따로 기상 한다.
- ③ 하버폰은 하단공각을 하면서 있어 난다.
- **अ** अमहर अस्ट वंश करान यून स्टा
- [5] 필버폰은 바로 기상하여서 필살기 공격을 한다.
- (1) 상하비트은 회전공격을 하면서 기 상하다

#### # 가드불능

가드불등 공격이 되면 캐릭터의 몸 색깔이 붉은 색으로 변한다. 이는 가 드불등을 나타낸다.

# ■ 필살케어지

제상계이지가 0이 되면 각각의 케 리타마다 특수한 지술이 나타난다.

# 특이한 인터됐트 나요방법:

우선 출전이 नेष्ण है प्रशिष केय लगभ स्वाग प्रशिष्ण हैं प्रशिष्ण प्रशिप्ण केया हैं प्रशिष्ण हैं प्रति हैं प्



다운되어 있을 때 다운광객을 받아도



인터템트가 가능하다

시스키는 스스트 높기를 해서 게이 (지를 채우기도 하고 스테이지의 이이 탭 박스에서도 보충할 수가 있다.

### ■ 인터콥트

'필상계이지가 없으면 작동되지 않는다. 편살게이지를 소모하는 기술로 상대병의 타격기에 타이면을 맞춰 캡 살기바문을 입력하면 그 타격기를 피하면서 반격이 가능하다. 성공하면 반격으로 계력제이지의 약 1/12 정도 대미지를 상대에게 주지만 동시에 자신의 평살기계이지를 1/6 소비에 버린다, 이 인터웹트는 상대의 지상인계기를 당하고 있는 중에서도 가능하다는 특징과 이집을 갖고 있다. 반면에 약점으로는 인터웹트가 불가능한 기속이 존재한다. 그리고 기술의 경착중에 공격당한 정우도 인터웹트가 불가능하다는 점에 주의하자. 또한 입력

이 빠르면 끝살기가 나와버리므로 주 '의를 요한다.

# 제스트프레임

처스트로레임이란 타이팅을 설요하게 맛이 공격하는을 입력하여 구시 가능한 언제기를 말한다. 동상기의 공격 공에 비른의 입력에 따라서 특주기술이 밤생된다. 종류별로는 및 가지 타입이 있다. 상대의 배우에서 나타니는 타입 과 공격 관정이 나오기 전에 건술하는 것과 먼저 입력하는 선임력 등이 있다. 개력타에 따라서 저스트프레임이 다르 게 작동되므로 자신의 개력타를 정한 후에 완전하게 임하도록 하자.

지스트프레임은 작동시 혹은 빛이 나타나며 공격이 이루어지므로 급방 얼마를 수가 있다. 보통 타격후 환경 이 나타나기 바로 직전의 아주 짧은 '성간에 바쁜을 입력해야 하므로 상당

# 언제기를 방어하자

# 여단'→ 상단(중단)

하단 후 상당(중단)을 가드하는 방법은 G를 누른 채 해비를 입력하던지 G를 때던지 하는 투종류가 있다. 기본적으로 레비를 압력하는 방법을 추천하지만 일부 하단 공격을 당한 후는 G를 열 기 드(뉴트월 가드)밖에 불가능하다







이 어려우나 우신 들어가고 나쁜 후수 타는 약간 쉽게 들어간다

### 같는 중 취박증립

그건는 중에 해비를 중되으로 하지아 사 하음 누르면 된다. 겉는중 레버 중 '함의' 용격을 함께 하려면 어느 상태에 서든지(앉은 상태나 달라기 ·등) · G버 '돈을'살아 늘었다가 놓으면 된다. 만" 약 역숙하게 구사되지 않는다면 걷는 '중에' 해버를 '앞뒤로 '혼답다가 '빵 취' 재빠르게~귀만드볼 입력하면 되는데 '막간이라도 늦으면 많은 자세가 되어' 다른 공격이 들어간다. 공야을 해보니 '교 후에 하단함 유트만 많아서 이동되' 는 거슬이 나타나게 된다는 쉽게 쌓하 '면' 원권의 레이라치의 공신 등작과 같' 다고 보면 된다

### 에어카이츠 고수가 되자!!

"에이기이즈는 '어느 개인과 팀리' 움직임이 다르다, 정신없어 필드를 뛰 '어다녀야' 광코 '여러 높이의 '즈테이지' 에서 '바쁘게 움직여야 한다. '

अंभेगेश्वेच मेरे हैं भे किंग्स व 제차는 "비실 파이터3」처럼 자연스러운 मिश्रीये असिक हैं। क्रेसिक्स निर्म 이 된다. 상대방보다 높고 낮음의 차 이에 마리서 이루어지는 공격이 구분 이 되어 있고, 불상기나 편살기 공도 상대보다 '낮은' 곳에서는 이루어지지 않는 경우도 있다. 그러므로 자신이 위 떠한 곳에서 상태를 공격하느냐에 따 라 게임의 원행이 달라진다. 이주 좁은 곳에서 격부를 뱀이는 것이 싫다면 제

### 아이렌으로 대전을 유리하게

스페이지 곳곳에 나무상자가 놓여 있다. 이것들을 먼지거나 특정 파격으로 파괴하면 아이템이 다수 출연한다, 물론 전부위에도 상쟁없지만 필요한 모고가 있는 아이메만을 우선먹으로 취하는 次の立を利の配工を今日に

### 스테틱스 UP 아이템



POWER UP BROW





억는 것이라고 반드시 체력이 회복되는 것만 은 아니다. 이것들은 독점 아이템으로 하이 스코어를 목표로 한다면 반드시 나무 상자를 파괴해서 입수하자

사과



4000年至 新加州中部

등조림

중에서는 최고 독점을 자랑한다



HH

3607 47

469



무기 아이램

상대에 직접 대미지를 주

는 것이 가능한 무기 접촉

하면 주용 수 있고 G로 간

다이너마어트

단하게 던질 수 있다



공격 비른으로 상대에 민계비린다. 작산으로 날아오므로 짜하기 싫다

에

01



나이프의 등입에게 상대에게



**8 शरा अगर उध्यद** 

### 흰약



파란 약

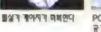
ESC POINT 4 I I ME

이것은 단작기의의 포인트를

결라면

이곳도 왕이쪽의 1,2백론, 백숙 위의만 1,4, 16으로

영문이게 매한다



공계적의 1.5백 업된다 녹색 약



9722 DEFENCE UP어락과 표시된 대로 병이력이 1.2배분 있던디

ויב



इजनम १,६न ने संग, पश 이어병들의 이전 국제로 오라는 1023년 작용된다

코인 독점 이이번 중에서는 भूभ मुख्य 100% प्रभुषद् सूच

마르게 넓은 곳 또는 높은 곳으로 이동 하여 대전하자. 알아본 것은 스테이치 의 중간에 존재하는 아이턴바스를 잘 팎용하는 짓도 좋은 방법. 이 아이템 , 박스를 상대방에게 및어버리기보 하고

०० जी का स्थाप में भी है। 어나가도 하고 필살게이지가 늘리는 등 여러 가지 능력을 유릴 수 있다.

또한 정면에서만 격투를 벌이는 것 이 아니라 달리다가 때로는 얼다가 상 대방의 국민이나 폐후에서 가드분능 상태에서 적절하게 공격을 해야 한다 주토 장・중 하단의 공격이 이루어 지는 반면에 에어가이츠는 주로 상단 과 하단이 주요 공격라인이면서 필산 기 등을 이용한 변칙 공격이 주로 이 어진다. 상대방유 구석에 지문 새로 동위에서 공격하는 게임은 에어가이 츠 외에는 별모 찾아볼 수 없음 것이 다. 상대방의 공격을 회피하는 방법이 장으므로 다른 게임과 달리 무조건 병 어서 씨우는 것이 아니라 근거리 원 거리 공격이 가능하므로 거리감각용 의대한 역하두고 격전을 받이자.

나운되어 있는 상태에서는 레버용 움직이는 방향으로 구르기가 된다 이 구르기는 굉장히 많이 움직인다 그러니까 보통 비본읍 놀러서 일으켜 세우지 않으면 보통 10바취 정도 구 본다. 다운상태에서 그대로 누위있을 수도 있는데 이때에는 하단공과 등이 들어가므로 조심해야한다. 조금 활용 해 본다면 다운된 상태에서, 적에게 접근하여서 공격하기도 굉장히 좋다 인터랩트의 경우 점프통하이 들어가 는 공격에는 작동이 되지 않으므로 잘 활용해서 상대를 다운시키고 연속 공격을 하자

또 한가지 몸째 색으로 자신의 상대 를 '악려주므로 주의해서 잘 살펴보지 우선 회피등작중(가도버튼 연타) 투명 하게 보이고, 자드가 불가능한 상태에 는 푸르게 변하고 가드가 가능한 생태 에서는 회색 빛의 반원이 몸에 그려진 다. 또 태를 때에는 몸이 붉게 변한다. 자신뿐이 아니라 상대방의 용 색깔도 잘 상펴보도록 하자

# 상단(중단) → 이단

연계를 기드려는 경우는 레버를 입력 하던지 때는 방법이 좋다. 때문에 서서 기드에 성공한 후에 상대방의 기술 돼 ·단윤·하단이라고 강없다면 레버를 땐 방법이 가장 좋다 또 하단공격으로 인 티렉트가 불가능한 기술은 귀의 없으 으로 이것도 노리봐도 불을 것이다.







# 기본조작

- ●상 = '상단공격
- 이하 = 하단공격
- ●G = 가드버젼
- 씨 세살기공식
- ●~ = 길게 누른다
- ◆N = 걷는 '중 레버중립

G + 8

G + 하 상

G · 상 · 필 하

달라는중 G 상

G • 하 • 필

→ 상 하

하·필상하

하-필 하 기상

상 상 상 상 상 상 기상

상상 J상 상상 상 G

하내 나상

**→→** 8}

- ·J = 저스토프레임
- + = 통시에 구든다 ,

# 171 14 171



마시마라는 이름이 낮이은 만큼 철권 의 헤이하지나 하죠야를 떠올릴 것이다.

그와 마찬가지로 정말 기습이 옵시하

다뭇에 같은 가문이 아닌가 싶음 정도이

설권의 나박, 풍신, 뇌신, 더불어퍼 등 '왜, 기술이 걸기중 '때비중립에서 나오는 것이 많으므로 확실하게 익혀들 필요가 있는 메리터이다. 부조건 달리는 것보다 검으면서 하단 가드용 잘 처리한 후의 역습을 노려서 공격하는 패턴을 잘 약하 두는 것이 좋다.

# 카멘드

- 상 상 상 상상기상상상상상
- 상 하 상 상 상 상 상 상 상
- 삼•하

O O FOKI

THE PARTY OF

- 상 하 필
- 상ㆍ필상

# 1 > 00

- 상•혀 (적보다 높은 곳에서)
- 일어나면서 상 일어나면서 상 + 필
- 겉는중 상 상
- 달리는중 상 상 상
- 달리는중 G·상
- 달리는중 상 하
- 않아서 상 없아서 상~
- 겉는중 N 상
- 겉는중 N 상 상
- 겉는중 N 상 하 같는중 N 상 하 J 상

- 하・필상
- 하・필상」상
- 하 내 하
- 하 + 필상 + 하
- 일어나면서 하
- 달리는중 하
- 겉는중 N 하 상
- 건는중 N 하 상·하 걷는중 N 하 하 하

|       |   | -4.6 |
|-------|---|------|
| <br>_ | - | -    |
| 1000  |   |      |

- 엄 콤비네이션 연타 펀치
- 라이징 어때.
- 다바 어퍼

- 에어 레프트 라-

- 역 스핀, [
- 흥미아들会 너무 스토막 크래쉬 로우 라 율라이딩 킥
- 원드 갓 핸드 리이트님 강 핸드 어비스 스핀

의 소드

- 오거 클래쉬
- 후민 김 아퍼
- 메테오 브레스
- 턴 하이 리
- 사테라이트 킥
- 행어 소드
- 트리품 블랙호크
- **율더 태플**
- 건 스트레이트
- 바주카 스토레어트
- 다바이드 타양 디바이드 너를
- 디바이드 스핀 킥
- 다바이트 콤아내어선 보우'킥
- 발터 티에버브
- 후은 낮은 객스템 프레임 공격 증임을 나타낸다. ^

- · 런로우리 턴 로우 하이 리 이라쥬 스핀 각 사위 각 파쇄측 아이'전프'
  - 부에상 혹 레프트 부에상 욕 라이트 헬 스핀 엘보 파이날 임팩트
- 커멘드 G +81+11 장기후 상~ 정면던지기 ナントイトスナス G· お·상 스피닝 파업 (\*\*\*\*)

|                | 기술 영                                  |
|----------------|---------------------------------------|
| <b>2</b>       | 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 |
| 방향설정후 필        | 등의품 양건                                |
| 구르기중 필         |                                       |
| →>↓<br>レーベナス 当 | 스이사이타 그러네스                            |
| 점프중 필          | / 그레네이드 트로우                           |
| 필살기계이지가 없음 때 핆 | 임해어                                   |



대통 어쩌로 공개 중이다. 몹시 계조이와 많은 모습



전성을 남의 정도로 경력한 밤



까운 세탁 모습으로 보여 가드해놓기다



... O지스트 기안 보여할 후 각이트는 '작만드 최후에 이 성을 제발각 압력에어진다



예

편치게임반격 다운공격 추용

연추천기 유골틱 식궁도 이만원

선병감함



상하

상 + 필

상 + 하

·>→상

일어나는중 상

일어나는중 상 + 필

달리는중 상 상 상

달리는중 상 하

않아서 상

酬

하 상

하하상

하하하

하하필

하 + 필

하 + 필 상

달리는중 하

앉아서 하

G + &

G + 81

G+상+필

G + 하 + 필

일어나는중

하 + 필상 + 하

겉는중 N 하 상

걷는중 N 하 하

걷는중 N 하 상 하

건는중 N 하 하 상

G+하상상상상

달리는중 G + 상

달리는중 G + 상

걷는중 N 하 상 + 하

겉는중 N 상

달리는중 상 + 하

일어나는중 상 + 필~

걷는중 상 상 상 상 상 상

상필상상상상

상 + 하(상대방보다 높은 곳에서)

캐립터이다.

|   | 밀어    | 나면서     | 독우기   | - 공격이         | 사~ 많이 | \$3.              |
|---|-------|---------|-------|---------------|-------|-------------------|
|   | 공격을   | arithe. | 440   | 좋으며           | 밀살기   | 또 별               |
| þ | 메 '있는 | "작음.    | 144.0 | Par-          | Bote  | ₽· <del>@</del> : |
| n | 국16년  | मास्ट   | 있다.   | <u> अधिका</u> | MM.   | 공격하               |
|   | 는 것   | Test !  | 計리면서  | न । सः        | e15 : | 선법이…              |
|   | 잘 어용  | 월 것     | yct.  | ÷.            |       | -7-               |

| п | - ACL | -186   |      | N-day | H.C  | T 0  |
|---|-------|--------|------|-------|------|------|
| 4 | 구하는   | म्बह्द | 있다.  | 가민이   | MM   | 공격하  |
|   | E 74  | 145    | 달리면/ | 서 [공급 | 1012 | 전법이: |
|   | 잘 어울  | 집 것    | yet. | æ.    |      |      |

가술명

연수천각

연숙천불.,

수석

강입

만원

누선족

신용

심위될

윤희장

윤희황친평관

귀자오신속

천공상연각

천지연각.

석궁도

영라 ....

구월본

성천연각

아선번추

연선물.

이선환후

조봉영수

유왕되

선물

현불축

촉국부

이타 - 망

아타·용

광본원

양승화

지선비외각

기양나학

집봉합

이만원

윤반축

선봉

이타 반양

主書

여유

경축

포실축

| 27         | 삼                        |
|------------|--------------------------|
| 7_         | 상필상상상상                   |
| Apr-> 1    | 달리는 중에 하 .               |
| <b>텔</b> . | 달리는 중에 상 + 하             |
| # 1        | 달라는 중에 N G 상             |
| 61         | 상상 기하 상 상 기상 상 상 상 상 기   |
| 01 1       | Section Council ( Second |
|            | (집)기)                    |
|            |                          |

필 + 상 + 하

격앤드 기술및 G+하+상 잡기 잡기 후 하~ 잡기 좌측에서 잘기 후 상 또는 하 컨시예수

18 18

| -11454- 41. Q 101. A | STYN        |
|----------------------|-------------|
|                      |             |
| 게렌드                  | 769         |
|                      | ~~~ 기자모신식요요 |
| 필~                   | <b>AU</b>   |
| 점프중 필                |             |
| 뭐~ + 하~              | 활건산보        |
| 1>→ ⊞                | 세계압추        |
| 필살기게이지가 없을 때 필       | <b>图个</b>   |

| ч | 000                    | Common Control of the Principle of the P |
|---|------------------------|--|
| 1 | 원~                     | 설페   |
| d | 점프중 필                  | micto)   |
| 1 | 뭐~ + 하~                | . 관건산보   |
| d | 1>→ 班                  | 세계압주   |
| 1 | 필살기계이지가 없을 때 필         | . 평수축  |
|   |                        |  |
| 1 |                        |  |
|   | TO THE SECOND COME THE | Aller Carlotte   |
| į |                        |  |
|   |                        |  |













중 기원 요요를 이용한 공격





| _          | = 18814 | Na                       |
|------------|---------|--------------------------|
| A CONTRACT |         | 162<br>162<br>162<br>162 |
| 1          |         |                          |
|            |         | 1                        |

대위 중에 제비를 누분 게 오를 제발리 누르면 물상기를 때하는 의학생들이 나온다

|                            | 한 포즈를 까지고 있어서 아무  |
|----------------------------|---|
| 지미있다                       | . मध श्रुर ग्रह्म एक एक उन  |
|                            | 기술이 상당이 많다. 환전이 불다  |
|                            | I까지 다소 파다르운 편이다, 그  |
| 4 3 1 66. 3                |   |
| 스마 선상하면 이주 선다. 가슴이 매의라> 하던 | 가공격들은 이후 강력하다.  |
|                            | steel wind dealer   |
| FITI                       |   |
| 커맨드                        | 可会想   |
| 상 상 상 상 하 상                | 보디 브레이크 크래쉬 :   |
| 상상상하하                      | 보디 브레이크 쇼트  |
| 상상상하상                      | 본 크래쉬 콤비네이션 :   |
| 상상상하하                      | . 본 브레이크 콤비네이션  |
| 상상하상                       | 시저 크레쉬 꽁비네이션  |
| 상상하하                       | 사저 콘비네이션  |
| 삼성기상성상상                    | 베어 핀료   |
| 상상기상상상하하                   | 에어 크로우  |
| ( 삼상 ) 삼상 상 하 상 삼 상        | 크레이츠 어크드  |
| 상하상                        | 보레이크 콜비네이션  |
| 상하하                        | 크레쉬 콜비네이션   |
| 상하기상상상상                    | 11 6 6  |
| 상하기상상하하                    | 76  |
| 상하기상하하                     |   |
| 상하기상하상                     | 2   |
| 상상기상상G+상                   | 이글, 큐비네이션   |
| 상상기상상상하상상상                 | 1 5 C C C   |
| 상하」상상G+성상                  | 75  |
| 상하」삼상G+상G+상                | 7   |
| 상상+G상                      | 하프 결랑   |
| 상 + 웹                      | MO ME   |
| 상 + 하 + 필                  | 의민계인 스트레이트  |
| 상 + 라                      | 자잉그리  |
| 상 + 하(적보다 높은 곳에서)          | 표관의 보다 어택   |
| →>↑< ← < ↓ > ◇             | 하이 소판 기   |
| <b>↑ &gt;→</b> 3           | H표6 주의관의급   |
| 14←8                       | 라이트 소크크라부   |
| 없이서 상                      | HOM   |
| 않이서 상 상 상                  | 드리플 시 어택  |
| 일어나면서 상                    | <b>建</b> 时里 的   |
| 일어나면서 상~                   | 피니아 문과  |
| 건는중 상                      | 최이 된 소트   |
| 달리는중 상                     | HE ADIN ST.   |
| 달리는중 상 상 상 상               | 드리품 테스 햄머스  |
| 달리면서 상 + 하                 | 当地人の個   |
| 하상                         | NATURE OF THE PROPERTY OF THE |
| 하하                         | 선물로우리   |
| 같는중 N 하 하                  | as total  |
| 건는중 N 하 상                  | 三部分階  |
| 달리는중 하                     | 슬리이팅<br>브레이크 스트레이트  |
| G + 상                      |   |
| G + 81                     | 서피타크로우 루팅   |
| G+상+필                      | 세파타크로우 특징   |
| G+SI+W                     | 베틴 각  |
| 방향설정 후 G 상                 | 레프트 부에당 후   |
| 않아서 ← G + 상                | 7 -10 -1  |

44

비슷하며 정스트프레임 기술이 다수 존

또한 부메탕 기술은 상대명을 약간 늘

제하다 주요 하단공격이 많다.

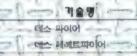




기도 역학 급실한 대사의 전 병영되는 지수트관리임의 양주어 급대 이내 급격에도 함께서 나 발격이를 함께 연합되어한 위험이 있는 순간 대체 나는 전략에 함께 가는 전략에 함께 가는 전략에 함께 가는 전략에 함께 가는 기계에 가는 전략에 가는 전략에 가는 전략에 함께 가는 전략에



케멘드



기원도 G + 하 + 상 → 나 ← 지 → G + 하 + 상 니 브레이크 원 후 (무류치기 후) G 니 브레이크 루 후 (무류치기 후) G 도하이

레프트 '부에왕 '어띄 않아서 ← G + 상 상 라이트 부에링 흑 많아서 → G + 상 되이트 '숙매랑 '어퍼 않아서 → G + 상 상 크래쉬 부예람 앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 하 상 크래쉬 부에링 시 많아서 → G + 상 G + 삼 후 상 하 상 + 하 크래쉬 부예방 로우 앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 상 하 하 빌레이크 부메랑 -앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 삼 하 상 많아서 → G + 상 G + 상 후 상 상 하 상 + 하 보레이코 부에함 나 보레이크 무예상 로우 앉아서 → G + 상 G + 상 후 상 상 상 하 하 다운공격 정프 하프킬링 상 G+상 상 → > ↓ < ← < ↑ ~ 상 상 상 상 상 상 어리케안 스틴 킥 建리를 캠 서면서 G 허리케인 콤비네이션 상상상 스네이크 길러 상상 기상 상 하 사이드와인더 콤바네이션 하 나상 스와로 멤버데이산 하 J상 상 페닐스 콤비네이션 하 J상 상 상 토마크크 필포인트 하 1상 상 G+상 상 투미호크 콘비네이산 화 J상 상 G+상 G+상

GAME CHAMP, MAY 1998

A PROPERTY.



社会利

사용하는 것이 좋다. 달리면서 사용하는 공격들은 일직선으로 진행이 되므로 적 ल ब्रामकता लक्षर नेकेश कराज क्ष 이제 남용하여서는 안 된다. 스스로 높기 볼 해서 필살 케이지를 채우므로 필살기 를 잘 활용하는 것이 좋다는 그러나 살기 는 책의 장중계열의 필살기는 피할 수 있으나 하단공격은 피하지 못하므로 잘

사스웨의 기술 중엔 가드불능기가 상 ·हारा स्थान हम्मासार स्थान हुनाहः नुस्र 다는 결과 달리는 것을 잘 활용하면서

|    | 나는 근로 날따는 것을 잘 활용하면서 일약      | Michigan Carl  |
|----|------------------------------|--|
|    | (F)(F)(F)                    |  |
|    | 케렌드                          | 기술명  |
|    | 상상상하상                        | <b>흑</b> 연인  |
| 0  | 상상상                          | 연격참  |
|    | 상상하                          | 연격선각   |
| e  | 상 상 상(히트 전에) ၂ 상             | · · 연격환용   |
|    | ð~                           | ?  |
| 0  | 상~ (히트시) 기상 상 상 상 기하         | 용송연격부  |
|    | 상 + 하                        | 고전승  |
| 8  | 상 + 하 상 + 하                  | 世生会  |
|    | 상 + 하 상 + 하 상                | 쌍호진  |
| 01 | 상+필                          | 지격참  |
|    | 상+필상                         | 격참등용   |
| 41 | 상 + 필 (히트 전에) J 하            | 환치생  |
| -  | 13-3-                        | 악타 - 최   |
| 01 | 나 ← 상(G 전술)                  | 악타 우   |
|    | →>1<+<1>> ☆                  | 특락의 무  |
| 1  | 상 + 하 (적보다 높은 위치에서)          | हिंगिकी  |
|    | 잃어나면서 상                      | 등통참  |
| "  | <b>않은 상태에서 상 상 상</b>         | 기념장  |
|    | <del>겉는중</del> 상             | <del>7</del> €∤  |
|    | 달리는중 상 상 상                   | 연면참  |
|    | 달리는중 상 + 하                   | 낙종   |
|    | 하상상                          | 부인락중전각   |
|    | 하+필                          | 지심   |
|    | 하+필하                         | 지성물  |
|    | → ★↓★ ← ヘ↑ ↗→ 하 또는 상(반드시 점프) | 목라의 무  |
|    | 겉는중 N 하 상                    | 도도각  |
| *  | 건는중 N 하 하                    | 도소티  |
|    | 겉는중 N 하 하 상                  | 사연   |
| 0  | 건는중 하                        | 변경타  |
| -  | 걷는중 하 하                      | 수지주  |
| 0  | 달리는중 하                       | 나동   |
| -  | G + 삼                        | 471  |
| 0  | G + 8}                       | 사진   |
| -  | G + 하 상                      | 쌍호진  |
| 0  | G + 상 + 필                    | E4   |
| -  |                              | the state of the s |

| G + 하 + 필    | 一 《一年节级哲》 |
|--------------|-----------|
| 방향설정 후 G 상   | 공항각       |
| <b>→→</b> 8} | टाइड्य    |
| 상            | 권격        |
| Ø€           | ୍ ଅଧ୍ୟ    |
| 달리는중 N G 상   | 공찰각       |
| 걷는 중에 하      | स्थान ।   |
| 걷는 중에 하 하    | 수지추       |

| 케멘드                       | ଅନ୍ତ ଖ     |
|---------------------------|------------|
| 5 + 하 + 상                 | . 등용비술 ,   |
| 등용낙술 후 상~ 또는 하~           | 배면쉬        |
| B居場会 幸 G                  | 두개기(환기     |
| 두개가르기 후 G                 | 열살의 출      |
| 상 + 하 + 핆 (상대 공격이 히트하기 전) | 우츠세이의 술    |
| 상 + 하 + 필                 | <b>诸</b> 기 |
| →>1×←<1> G + お + 상        | 모조오투시      |

| 100          | ~ મે જે છ    |
|--------------|--------------|
| 필            | 수리점 ~~       |
| ₩~           | 누선수리디감-      |
| 필상           | 연락           |
| 필 하          | 이커버스!        |
| 방향설정 한 후 필   | 순용적          |
| 점프중 필        | <u>@</u> 40} |
| 필살기게이지가 없을 때 | ্মায়        |



공중에서 이트 중인 제스트프레임



구석에 물어두고 기도해놓기로 공기 중이다. 유 발생한 요우리



누워서 형상적이지를 제우는 서스적

상상상상

상 하 상

상하하

상+하

상 + 필

상 + 하 + 필

상 + 하 + 필~

상 + 필 상 상

걷는중 상 상

걷는중 상 상 상

겉는중 상 상 G 상

달리는중 상 상

달리는중 하

걷는중 N 하 상

걷는중 N 하 하

겉는중 N 하 하 상

걷는중 N 하 필 상

G + 상 후 G를 먼저 땐다

G + 상

G + 8

하

G + 상 + 필

달리는중 G 상

않아 하 」 상

G · 8 · 4 4~

건는중 N 하 상 + 하 걷는중 N 하 핆

세봉증 → 또는 ← (캔슐이동) ၂ 심

하하

달리는중 상 + 하

17→상 일어나면서 상

름보 후(이동 후) 」상

일어나면서 상 + 하

상 + 하 (적보다 높은 곳에서)

에 어 기 이 스

A STATE OF THE PARTY.

상하

# 아서부

간 느리기는 하나 상당히 강력하다. 상 नाह लग्ना के मह-ल्यामण्ड ज्ञान 의투어질 정도로 환경범위도 상당히 법 코 강력하다. 필살이는 발동: 후:이동어듭 이는 시간이 있어서 반격당할 우리가 높 으므로 많이 달라는 상대에게는 되도록 사용을 차제하자.

기술명

정신티장. 추퇴승규

항후소의

수되위증

참산고

강봉 ~

격강용 맹혼경파신

吾早

平全 돌진

등보 청산고

파산강수 권포장

이문정주

"半室印개

복호격타장

목호리백고

연환퇴

'천칠보"

지소천추 지소원을

황소퇴

천궁되

मोक्स

와소익주

악보정주

호박

왕성

천감

전소되

정산고

鲁宁 " 계소타

소약주

봉신환삼고 봉신타장

ामभू ज्ञाना व क्यायक । श्रम् 2, 의 비설과 비슷하다. 공격발동시간이 약

커땐드

맹호경파산 후 레버← →(캔슬이동하기)

건는중 상 상 상(히토 전에 → 또는 ← 캔슐) J 상

### 기술명 케뭰드 필 (2회 가능) 신청[신창 '2만 천신격창 필~ 상 지신격창 명파신창 강하창 점프중 필 선풍창 ーション・ペイス部 타개 필살게이지 없는 상태 필



필삼게이지 없는 상태 필 상

태내천장

영향을 적우로 별린 이 모습은 이디서 본 객이 있을

시스케의 등을 집어서 먹으려 된다



. 지스트 프레임에서 나오는 결산과



무지막자 늘어나는 군생







흥보청산고 후 (상 • 필)을 입력할 때, 음작이고 싶은 양양으로 레네를 입력이면 적유를 확인할 수 있다.

커벤드 G · 하·상

708 대전봉추 지보라고 첩산호

'실권의 에디라고나' 함까? 펜슐되는 기술과 연결되는 기술을 완벽하게 구사 한다면 진정한 최고의 캐릭터가 되지 않 유까 생각한다. 다운된 상대를 일어나지 부하게 쓸 수 있을 정도로 환경범위가 पूर्व गार्न गुला गलाय शूरा, श्रृष्ट कु 테의 현계기술이 많으므로 펜슬과 배우 등을 잘 섞어서 사용하는 것이 가장 놓

표 1. 2 설명

] = 레이를 뒤로하면 다른,기술로 파생되 는 분기(등을 보였을 때의 기습가능) 2 = 레버를 좌 또는 우르 펜스웨 이동이

가능함 1. 2 = 위의 투 가지 조건이 모두 가능함

| •  |   |                                       |
|----|---|---------------------------------------|
| 0  | E TO THE STATE OF |                                       |
|    | 케멘드   | ମାନ୍ତ୍ର                               |
| 4  | 상   | 네이츄아니                                 |
| -  | 상 상 상1  | 프리즈나 킨스                               |
| 1  | 상상하   | 더불'하이로리                               |
|    | 상 상 하 상1  | 디저트 킥스                                |
| 10 | 상하상   | - 플레임 화이                              |
| -  | 상 하 하1  | 플레임 로우                                |
|    | 상 + 하   | 테일 스트라이코                              |
| -  | 상 + 필   | 왕 킥 ( )                               |
|    | 상 + 필 상 상   | 의루전 광 ( , ,                           |
| -  | 상 + 필 하 하1  | 를 보레이크 바이템                            |
| -  | 상 + 핆 하 하1 상 상1 상1  | 볼 부레이크 허비                             |
|    | 상 + 필 하 하1 상 상 + 하 상 + 하  | 본 브레이크 아웃에이지                          |
|    | 상 + 필 하 하1 상 상 + 하 하2   | 본 브레인크 패닉                             |
|    | 상 + 하 + 필   | 의일드 소닉                                |
| -  | 상 + 하 + 필 필(연타)   | 소닉다이아몬트                               |
|    | 1 A→ S  | 지 크레쉬 페인트                             |
|    | →>↑   | '데스트랙선 스핀                             |
|    | 상 + 하(상대량보다 높은 곳에서)   | 내크레스 어택                               |
|    | 일어나면서 상   | 에로우 각                                 |
|    | 건는중 상1 상  | War and Manager                       |
| 1  | 달리는중 상  | - 크로스보우 에로우                           |
| 4  | 달리는중 상 + 하  | 크루엄 다이나와                              |
| 1  | 달리는중 상 + 하 상  | 크레이지시저                                |
| *  | 달리는중 상 + 하 하  | 무나씩 댄스                                |
| i  | 앉아서 상 상   | 헌팅 트윈                                 |
|    | 812   | 네이츄 애플우                               |
|    | 하2 상1 상 상 상   | 제일 콤비네이션                              |
|    | 하2 상1 상 하   | 어레쵸 킥스                                |
|    | 하2 상1 하<br>하2 하 상 상1 상1   | 캠치킥스                                  |
|    | 하2 하 상 상 + 하 상 + 하  | 이메이징 콤비네이션                            |
|    | 하2 하 상 상 + 하 하2   | 합시네이션 킨스                              |
|    | 하2 하 하1 상1  | 윅 토킥스                                 |
|    | 하 + 필   | THOM SHE                              |
|    | 하 + 필 상   | CHOIN GIA                             |
|    | 달리면서 하  | - 글리이트 박                              |
| 1  | 앉아서 화1.2 화 상  | 대상보우 현 원 행도리                          |
| -  | 앉아서 하1.2 하 상 하2 상1 상1 상 상   | 리죠이스 원소                               |
|    | 않아서 하1.2 하 상 하2 상1 상1 하   | 리죠이스 토우.                              |
|    | 않아서 하1.2 하 상 하2 상1 하  | 인서니티 텐스                               |
|    | 않아서 하1.2 하 상 하2 하 상 상1 상1   | 레베로스 됩니네이션                            |
|    | 않아서 하1.2 하 상 하2 하 상 상 + 하 상 + 하   | 레이지 엔심                                |
|    | 않아서 하1.2 하 상 하2 하 상 상 + 하 하2  | 하운드 콤바테이션                             |
| ı  | 앉아서 하1.2 하 상 하2 하 하1 상1   | 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 |
|    | 걷는중 N 하 (G 누른 상태) 상   | 의밀드 포위 킥                              |
|    | 걷는중 N 하 (G 펜 상태) 상  | 와임드/빨리토                               |
|    | 겉 <del>는중</del> N 하 하   | 불의 바이템                                |
|    | G + 상1 상1 상   | 립스핀 카운터                               |
|    | G+상1 하1 상1  | 립스핀 넘버                                |
|    | G + 상1 상 + 화1   | 칼로리 카운터                               |
|    | G+상1G+상1상+하1  | 에기자 카운터                               |
| r  | G+상1G+상1G+상1상+하1  | 70相 沙图 '                              |

|    |  | 60101  |
|----|--|--|
| -1 |  | viol.  |
| _  | D T T T T  | PART STATE   |
| 1  | G+상1G+하G+상1  | 2. (   |
|    | G+하1상1   | 스피난 판  |
| 1  | G+상+필  | E E E E E E  |
|    | G+하+필  | A  |
| ٦  | The said of the sa | ! 리턴 이스  |
|    | 달리는중 G 상   | 문학 기   |
|    | → 8  | क्रिया के स्थापित  |
| 1  | 상필 하 하1 상 상하 J 상   | A MINISTRE   |
|    | 하2 하 상 상·하 J 상   | अन् निव्यक्ति समान ।   |
| 1  | G-상1 G-상1 G-상1 (J 상)*무한 상·하  | 1 전수후 인피니티   |
|    | 일어나면서 상 상 하  | 에스트 이윤무  |
| 1  |  |  |
|    | 백후(등을 보인 후) 공격   |  |
| П  | 케벤드  | - PAF -  |
|    | 상 + 하  | 0He 81   |
| n  | 812  | HEI ET   |
| "] | J 상  | A1 68A   |
| н  |  |  |
| М  |  |  |
| H  | [집]  |  |
| ×  | 케멘드  |  |
|    |  | The second secon |
|    | G-81-8   | ↑ 넥 풋킹 드로우   |
| 1  | G+하+상 상~   | 비운드 리젝트  |
|    | G+하+상 상~<br>G+하+상 하~   | 바운드 리젝트<br>암 첫참 스튁   |
|    | G-하나상 상~<br>G-하나상 하~<br>등뒤에서 G • 하 • 상 상~  | 바운드 리잭트<br>일 첫킨 스튁<br>인 정리리를 드로우   |
|    | G+하+상 상~<br>G+하+상 하~   | 바운드 리젝트<br>암 첫참 스튁   |
|    | G-하나상 상~<br>G-하나상 하~<br>등뒤에서 G • 하 • 상 상~  | 바운드 리잭트<br>일 첫킨 스튁<br>인 정리리를 드로우   |
|    | G-하나상 상~<br>G-하나상 하~<br>등뒤에서 G • 하 • 상 상~  | 바운드 리잭트<br>일 첫킨 스튁<br>인 정리리를 드로우   |
| 2  | G-하나상 상~<br>G-하나상 하~<br>등뒤에서 G • 하 • 상 상~  | 바운드 리잭트<br>일 첫킨 스튁<br>인 정리리를 드로우   |
|    | G·하+상 상~<br>G·하+상 하~<br>등위에서 G·하·상 상~<br>→>↓↓ → ↑ ↓ ↓ ← < ↑ ↑ ○ G·하·상 → ↑ □ □ □ 필 (≒대·인간)  | 비운드 리젝트<br>임 <u>사</u> 킹 스틱<br>- 인월취리를 드로우  |
| 2  | G•하+상 상~<br>G•하+상 하~<br>등위에서 G • 하 • 상 상~<br>→ ★↓ ✓ ← < ↑ ↑  | 바운드 리젝트<br>안 첫각 스투<br>인탈큐리를 드로우<br>라그나 교회<br>사인자 등<br>공범 각   |
|    | G•하+상 상~<br>G•하+상 하~<br>등위에서 G • 하 • 상 상~<br>→ ★↓ ✓ ← < ↑ ↑  | 바운드 리젝트<br>양 첫강 스쿠<br>양 첫강 스쿠<br>- 인탈취리를 드로우<br>- 라그나 - 명회<br>- 세인지 등<br>- 공번 대<br>- 공번 대일   |
|    | G•하+상 상~<br>G•하+상 하~<br>등위에서 G • 하 • 상 상~<br>→ ★↓ ✓ ← < ↑ ↑ ○ ↑ 하 • 상<br>교 (녹대 • 인간)<br>녹대 상<br>녹대 상•하   | 바운드 리젝트<br>양 첫강 스로<br>양 첫강 스로<br>인탈취리를 드로우<br>라그나 열의<br>사인지 등<br>공번 리<br>공번 네일<br>하드 아설트   |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등위에서 G·하・상 상~ → ★↓ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   □ (녹대·인간) 녹대 상 녹대 상・하 녹대 상・하  | 바운드 리젝트<br>양 첫강 스로<br>양 첫강 스로<br>인탈큐리를 드로우<br>라그나 열의<br>사인지 등<br>울면 리<br>글벤 네일<br>하드 아설트<br>인성트 리  |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등뒤에서 G·하・상 상~ → ★★ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   | 바운드 리젝트<br>안 첫각 스로<br>안 첫각 스로<br>인월큐리를 드로우<br>라그나 호텔<br>사인지 등<br>볼번 리<br>볼번 네일<br>하드 아설트<br>인설트 리<br>GA '원 어택  |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등위에서 G·하・상 상~ → ★↓ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   □ (녹대·인간) 녹대 상 녹대 상・하 녹대 상・하  | 바운드 리젝트<br>양 첫강 스로<br>양 첫강 스로<br>인탈큐리를 드로우<br>라그나 열의<br>사인지 등<br>울면 리<br>글벤 네일<br>하드 아설트<br>인성트 리  |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등뒤에서 G·하・상 상~ → ★★ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   | 바운드 리젝트<br>안 첫각 스로<br>안 첫각 스로<br>인월큐리를 드로우<br>라그나 호텔<br>사인지 등<br>볼번 리<br>볼번 네일<br>하드 아설트<br>인설트 리<br>GA '원 어택  |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등뒤에서 G·하・상 상~ → ★★ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   | 바운드 리젝트<br>안 첫각 스로<br>안 첫각 스로<br>인월큐리를 드로우<br>라그나 호텔<br>사인지 등<br>볼번 리<br>볼번 네일<br>하드 아설트<br>인설트 리<br>GA '원 어택  |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등뒤에서 G·하・상 상~ → ★★ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   | 바운드 리젝트<br>안 첫각 스로<br>안 첫각 스로<br>인월큐리를 드로우<br>라그나 호텔<br>사인지 등<br>볼번 리<br>볼번 네일<br>하드 아설트<br>인설트 리<br>GA '원 어택  |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등뒤에서 G·하・상 상~ → ★★ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   | 바운드 리젝트<br>안 첫각 스로<br>안 첫각 스로<br>인월큐리를 드로우<br>라그나 호텔<br>사인지 등<br>볼번 리<br>볼번 네일<br>하드 아설트<br>인설트 리<br>GA '원 어택  |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등뒤에서 G·하・상 상~ → ★★ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   | 바운드 리젝트<br>안 첫각 스로<br>안 첫각 스로<br>인월큐리를 드로우<br>라그나 호텔<br>사인지 등<br>볼번 리<br>볼번 네일<br>하드 아설트<br>인설트 리<br>GA '원 어택  |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등뒤에서 G·하・상 상~ → ★★ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   | 바운드 리젝트<br>안 첫각 스로<br>안 첫각 스로<br>인월큐리를 드로우<br>라그나 호텔<br>사인지 등<br>볼번 리<br>볼번 네일<br>하드 아설트<br>인설트 리<br>GA '원 어택  |
|    | G·하+상 상~ G·하+상 하~ 등뒤에서 G·하・상 상~ → ★★ ✓ ← < ↑ ↑ ↑ G·하・상   | 바운드 리젝트<br>안 첫각 스로<br>안 첫각 스로<br>인월큐리를 드로우<br>라그나 호텔<br>사인지 등<br>볼번 리<br>볼번 네일<br>하드 아설트<br>인설트 리<br>GA '원 어택  |



전도 용크론에 무작하여서 방향 등고 있다. 여행 무슨 ... 그대로 받아고 있는 집에 있습 ... ... 공기아









## 대서이노바

러실러 되었다가 대한분이 집에도 가성을 가지고 있다. 필실기가 대한분이 집에도 구성되어있고 다운 집까? 많이 있다. 접근전에서 강한 모습을 나타되는 때문에이다. 그러나 도망만 다니는 사람이라는 접근 이기 설리하므로 필실기를 잡황용하여야 할 것이다.

기술생"

# **937**

| 기간드        |           |
|------------|-----------|
| 상          | â         |
| <b>%∼</b>  |           |
| 상상상        | 트라        |
| 상 + 필      | 一時        |
| 상 + 하      | - G9      |
| 방향설정 후 G 상 | - ME      |
| 1×→ 상      | 화연        |
| 14+9       | 그 무현      |
| 일어나면서 상    | - শেপ     |
| 않아서 상      | 五世        |
| 않아서 살~     | 99        |
| 않아서 상~ 상   | <b>基础</b> |
|            |           |

달라는중 상 답라는중 하 하 하 달라는중 상 + 하 달라는중 상 + G 하 하~ 간는중 N 하 상 건는중 N 하 하 G + 상 G + 상~

G + 상 후에 G를 띤다 지옥돌중 필

길는중 상

THER

열립 함 트리플 출 내급 바르 등당 어퍼 택한 및 와 연수함 무 연수점 내쉬 어퍼 프론트 킥 택별 프론트 킥 택별 프론트 킥 전투 및 대위 텔리어트 아리 킥 드를 및 대위 열수 부우 및 출신로우 킥 급성평수

필승 스톤 광

민절당축 배기 자옥율

수런 모두 학

드래곤 스듬레스

민고 대한 버스터

골범육축

당쪽 베기

G + 하 G · 하 · 필 下的 一个

|   | 키멘드  | 168                    |
|---|--|------------------------|
|   | 위를 보고 있는 상태에서 위로 던지기   | 슬리퍼 홀드                 |
|   | 위를 보고 있는 상태에서 아래로 던지기  | 스콜피운 데스 특              |
|   | 위를 보고 있는 상태에서 좌로 던지기   | 치킨윙 페이소 복              |
|   | 위를 보고 있는 상태에서 우로 던지기   | 파큐어 포핵 특               |
|   | <b>엎드린 상태에서 위로 던지기</b>   | 인디언 데스 목               |
|   | 엎드린 상태에서 아래뿐 던지기   |                        |
|   | <b>엎드린 상태에서 좌로 던지기</b>   | 스토랭글 풀도                |
|   | <b>엎드린 상태에서 우로 던지기</b>   | 보우 앤 에로우               |
| 1 | 상대 공격이 닿기 전에 필 후에 G  | 파워 봄                   |
|   | and the same of th | many board than I want |

पश्या

| 000  |           |
|--|-----------|
| 레멘트  | 728       |
| 위를 보고 있는 상태에서 위에서 필  | 드래고 스프레스  |
| 위를 보고 있는 상태에서 아래에서 필   | 자이언로 스템   |
| 위를 보고 있는 상태에서 왼쪽에서 필   | 톱 스톤 드라이버 |
| 위를 보고 있는 상태에서 오른쪽에서 핆  | 빗장 스프렉스   |
| <b>엎드려 있는 상태에서 오른쪽에서 필</b>   | U 빗장 스프렉스 |
| 얼드려 있는 상태에서 아래에서 필   | 7個 当 5番   |
| <b>엎드려 있는 상태에서 왼쪽에서 필</b>  | 타이기 드라이버  |
| 었드러 있는 상태에서 오른쪽에서 필  | 타이거 드라이버  |
| 공중 정프 후 하강 중에 필  | 호밍 보디 프레스 |
| 필살게이지가 없어진 후 필   | 대쉬 시저스    |
| The second of th |           |

지원도 기술명 대서 분 교 이십 대쉬 의 대시 해도 배트 1 대시 해도 배트



이노바리 자네는 열심장에 병등 모습이다.



· 영경나게 경면 어느려워 중심 3단 정책의 모습

집기 G · 하 · 상 SHAME 해드배트2 해드배트중(히트되는 순간) G 해드배트중(히트되는 순간) G SEMES . 레이트콘 휘도스 슈타 G + 하 + 상 상~ G + 하 + 상 하~ 네시저스호이프 상대방의 오른쪽에서 G + 하 + 상 당이거,레교 목 ( 타이거 레그 목 후에 G 인디언 데스 목 인디언 데스 특2 인디언 데스 목 후에 G



다운되어 있는 상대병에게 다운 공기 중인 이노비



오른 이 자세는 이노비의 도발 장면 중 머니

드래곤 스플레스 후에 상 또는 하

등뒤에서 G + 하 + 상

에

01



अल्या प्रमुख प्रमुख प्रमुख अल्या विकास 보육기는 것인가 싶다! 크로우 자세에서~ अप्रेर्वेश गर्हे के दे श्रेष्ट्र प्रेर्श में 송돌이 많이 나온다. 게스트프레임 귀송 OHE 192 KINDO SIMA, ABE 10 अर्थाद शक्राभाग अर्थवानक संग्रमण

प्रेय यहा अस् है मार्क्सिंट कहा , मध्यपुर्ण प्रकृ वार्गाचक क्षे के असूत , '의'기술에 가장다. 유리방고(크로우.)의 ·

| ZI TI              |                 |
|--------------------|-----------------|
| 705                | The U           |
| G + 하 + 상          | 一一、「衛生機能を一つ」できて |
| 우측에서 G + 하 + 상 후 G | 부리시킨로틴          |
| →YIY←ペ↑> G・お・상     |                 |
| 이마게돈후 G            | 이포칼림스 "         |
|                    |                 |
| Na C               | 710.91          |

코리이 1호 301015E



에어카이트에는 숨거진 캐릭터가 존 계한다." CPU전에서 되는 스테이지류 6분 40초안으로 클리어하면 스테이지 에 코라우드, 티파 순으로 등장한다 그 다음은 레드서틴 순으보 등장하 는데 마지막 스텝 좌막이 꿈라유 때에

는 보너스 스테이지가 존재한다. 게이

역시 FF7역사 선보인 필실당 제(기도불기)

정로 없고,데이지 없는 첫 강남, 세한

된 기간 동안 경투를 벌이면 되는 것

이다. 너 이상 어때한 캐릭터품이 존

재하는지는 밝혀지지 않았으나. 항무

यह मिन्नश्र महासहिंग नेशन स्मा

하지 않을까 생가한다

현대한의 회상기에 비해 공중 공격 중인 크리우드 [

|    |   | 0 0  |
|----|---|--|
|    | (F)(T)(T)                               |  |
| 1  | 185                                     | TAN TO STATE OF THE STATE OF TH |
|    | 상상상상상                                   | 파 웨이터 캠테레이션  |
| *  | 상 상 상 하 상<br>경 경 경 경 경                  | 관 사례이트 콘비네이션   |
| 4  | 상 상 상 기 상 상 상 상 (크로우자세)                 | A Beloff Whiting   |
|    | (저스트프레임 이후 상공격 중단시 크로우)                 |  |
|    | 상 상 상 J 상 상 하(크로우자세)                    |  |
|    | 상 상 상 J 상 하(크로무자세)                      |  |
| 0  |   | anima for assessment a comment of the  |
|    | 상 상 상<br>상 상 하                          | 7 2回 BEIOE   |
|    | 1 <b>√→</b> 상                           |  |
|    |   | 디스파레이트 어덕  |
|    | 겉으면서 상                                  | अविविध   |
|    | TANKE AL AL AL                          | 사람이트 일   |
| -  | 일은 상태에서 상<br>많은 상태에서 상                  | 토무 엑스  |
| ø  | 많은 상태에서 상 상                             | ाश्य चरुवा ।   |
|    | 일어나면서 상 상                               | 레스 힐   |
|    | 달리면서 상 상 상                              | 현망 토마호크  |
|    | 달리면서 상                                  | 우들는 당동.  |
|    | 달리면서 상 G + 상 상 상 상                      | 노조디이브 리  |
| 0  | 상 * 됨                                   | ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )  |
|    | 상 + 하 + 핆                               | SED B  |
|    | ai                                      | 불레이트 및 6   |
| -  | 화 + G 하 J 하 하                           | 지엄 프레인   |
|    | 하 + G 하 J 하 상                           | - 인제라 프레일-   |
| e  | 하 + 필(앉아 하)                             | المال المالة   |
|    | 하 + 필 상(품라잉고 자세)                        | [린칸 스케어 크로우]   |
|    | 하 + 필 상(플라잉고 자세)<br>앉은 상태에서 하 + 필(플라밍고) | 린칸 스케어 크로무   |
|    | 하+상                                     | 는 원로 헌명 U  |
|    | 하 + 상 상                                 | · [소알로 속러스튜 · ]  |
| 8  | 겉으면서 하                                  | CHARLES IN COLOR IN CO.  |
| j  | 겉으면서 하 상                                | UCH를 그웨이트로 U   |
| el | 달리면서 하                                  | 그램도 차크림  |
|    | 달리면서 하 + 상                              | 스템 킥   |
|    | 달리면서 하 + 상 하                            | 스팅 사를 그는 기가  |
| *  | 달리면서 G + 하                              | 라면드사랑  |
| -  | G+&                                     | (1) 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1  |
|    | G + 81                                  | 스파어 킥  |
|    | G + 하 상 상                               | 자배인 콤비네이션  |
|    | G + 하 하 하<br>G + 상 + 필                  | - N 의  |
| *  | 6 . 44 . WI                             | [앤딩버드  |
| -  | G + 하 + 월<br>방향을 설정한 뒤 G 상              | 김버스 회  |
| 4  | G + 상                                   | 크림우(플라잉교)  |
|    | 크로우 후 상 상 상 상(8회)                       | 크로는 됩니데이션  |
|    | 크로우후 상하상상상상                             | 지크 소위치   |
|    | 크로우 후 하 (다리 바꾸기)                        | [스위치 캠   |
| 1  | 크로우 후 G+상 상 상                           | 三四 第2  |
|    | 크로우 후 G+상 하 상                           | 트리용 후라타  |



원삼국를 그대로 통계시킨 크리우드







오~ 다니스키트를 잉크 성이공기을 이다나-







일어서며 상

달리기 중에 상

달리기 중에 하

달리기 중에 상 + 하

DIG에서 대지막 보스와의 각부 작건

물리

UH F1 21

술적 태클

에어 비스터

슬라이드 비스터



# 크카우드가 나요 가능하다?!

CPU전에서 8번째 캐릭터까지 6분 40초 이내에 . 쓰러트리면 CPU메리터로 등장하는 크라우드와 티파, 그러나 기반 가동 캐시르부 터 판 당이 지나면 크라우드가 플레이메릭터 보 사용 가능하다. 그렇다면 비싸는 ??



| <b>E</b> | 0   | TE | ) - |
|----------|-----|----|-----|
|          | 704 | -  |     |

달리기 중에(레버를 입력한 체)G, 상

, 프론트 스플렉스 정면 던지기 정면 던지기 상 또는 하 홀드 슬래쉬 좌측면 던지기 사이트,스루 우측면 던지기 都44 배면던저기 파광던지기 레버 1회전 던지기 초궁무신매참

| - | LU | _  |    | ۳ |
|---|----|----|----|---|
| E | VI | VS | 7  |   |
| न |    | K. | 1) |   |
|   | _  |    | 74 |   |

ARI HARE

| 커멘드                                  |
|--------------------------------------|
| 상                                    |
| 상. 하                                 |
| 상, 하, 하                              |
| 상, 상, 하                              |
| 상, 하, 하<br>상, 상, 하<br>상, 상, 하, J상, 상 |
| 상, 상, 상, 상<br>상 + 하<br>상 + 하 + 짧     |
| 상 + 하                                |
| 상 + 하 + 필                            |
| 상 + 하 + 필 상                          |
| 상 + 핆<br>상 + 핆, 상, 상<br>상 • 핆, 상, 하  |
| 상 + 핆, 상. 상                          |
|                                      |
| 상 • 꿰, 상, 하, 」상, 상                   |
| 8                                    |
| 会し 会し 人と                             |
| 하 + 필                                |
| G + 상 또는 걷는 중에 살                     |

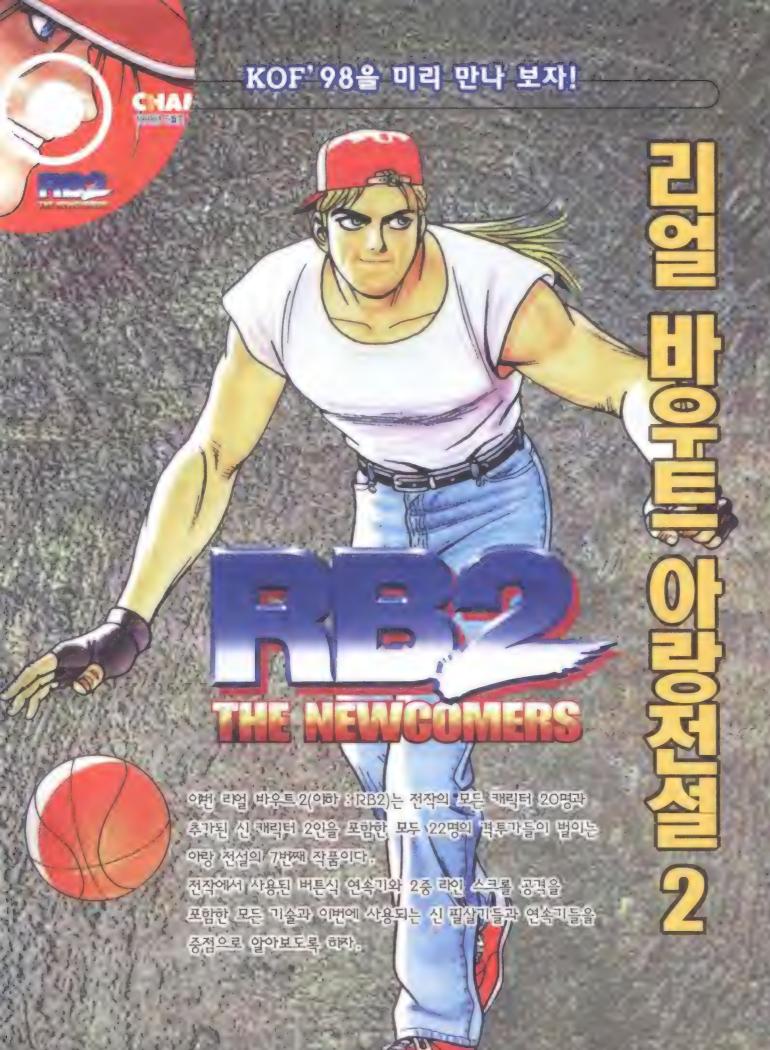
| 기술명  |
|--|
| 솔져 정프  |
| 슬저 하이로우 : · · · ·  |
| 공재인  |
| 송저 체인  |
| 잭스 체인  |
| 신라식 체인 데스 트램   |
| 술저 니 <sub></sub>   |
| <b>参</b> 好 顏 五   |
| 데스 트램 삿  |
| <b>술</b> 져 혹   |
| 신라식 세인 빌   |
| 신라석 체인 제네시스  |
| 신라식 체인 암파  |
| 숨저 로우 킥  |
| 술저 오리지날  |
| H旨 建宁。   |
| 술저 하이 각  |
| 신라식 세인 보라스타 그 \  |
| 송저 페인트 라이트   |
| 솔져 페인트 레프트   |
| 케이오스 어때 :  |
| बिर वस्यात्रात्र वास्त्रात्र   |
| MAN MAN TO THE STATE OF THE STA |
| 미광펀치   |

| <b>A</b>                         |                         |
|----------------------------------|-------------------------|
| 185                              | TAG                     |
| 필<br>필(계속 누르기)<br>필살기계이지가 없을 때 필 | 강을 했다.<br>에테오레인<br>베트베기 |
|                                  |                         |

| 검을 벤 후의 필살기    | \                          |
|----------------|----------------------------|
| 케벤드            | TIAN TO THE REAL PROPERTY. |
| 상              | 신라 강하게 한번배기                |
| 상. 상. 상        | · 비스터 소드 세인                |
| 8              | 신라 강하게 두번배기                |
| 하, 하, 하        | 하드 브레이커                    |
| 상 + 하 상 상 상    | 문브레이드 체인                   |
| 상 · 하. G · 상   | 브레이버                       |
| G+상, 상, 상      | . 비타플라이 엣지                 |
| 이동 중에 G + 상    | 클라인 슬래쉬                    |
| 이동 중에 G + 상, 상 | 클라임 해저도                    |
| 이동 중에 G + 상, 하 | ' 발라임 이라쉬 '                |

스텝 하, 상

G + 상 또는 걷는 중에 상, 상, J상 레버 우 90도 희전 입력 상 레버 좌 90도 회전 입력 상 적보다 높은 위치 상 + 하 않아 鄭 또는 G·하 않아 하 또는 G · 하, J상, 상



# 실고

이번 로고를 보면 알 수 있는 점 모드이다.

내 인사인의 유지로서 생각한다면 그러지의 인하는 보트 신편의 술리를 장당히 고마운 거시가 아닐 수 없는 가지고 클레이라는 모드라 모만 모 다. 세기의 방침처럼 산 하는데여 쓰는 그가 준비되어 있다니다면 노말로드 나오면 기존의 모든 부분을 포기하는 근 누가 심까만. 다는 생각보다는 유지를 위한 배려 - 계속되는 사람으로 약간의 작가움

# 스타이지 (의도/조조

진복 근임바우그, 스페설을 찾아진 다면 기본적인 버튼 연속기인 A.B C 방식을 먼저 생각할 수 있 을 것이다. 그러나 이번 RB2에서 는 전작의 시스템 보다는 과거 러일 바우트 서맨드를 이식한 것으로 생 각할 수 있다(당연한 이야기지만 이 번 RB2는 리얼바우트의 속편이기 때문이라고 생각해도 좋을 듯하다)

라인공격을 기본으로 모두 리얼바 우트 시스템을 사용하기 때문에 이 미 스페셜을 능숙하게 조작하던 사 람도 새로운 기분으로 다시 플레이 를 해봐야 되는 불행을 느낄 수 있 을 것이다.

그외 아랑전설2 스페셜에서 사용 했던 스테이지별로 1라인 시스템과

그라이 시스템을 구별해 놓아서 난 이 라인 근적에 선생을 쓰시 않아도 계약을 쉽게 즐겁 수 있는 모습을 기존의 네오지오는 로고 오픈지 - 볼 수 있고, (미만 네살시 개인오버 '\!\X'-330 메가'가 표시되는 것은 상태에서 컨터뉴링을 결위 유지를 누구나 알 수 있는 것이다. 그러나 의신 관리한 게도가 바린되었다. 바 이번 RB2를 격심으로 해서 내오지 - 로 컨티뉴랭을 때 약에서 상대한 오의 오르닝 로고가 변경되었다. CPU 캐릭터를 쉽게 이끌수 있는

이지만 SNK는 기존의 네오지오를 모드는 모두 4가지로 피워기에서 하이퍼 네오지오64와 함께 계속해 점멸상대로 플레이 ([인] 개립니어 서 이글에 가려는 모습이 보인다. 그 가격 계이지의 무면을 가지고

를 해줄 수 있는 SNK에게 우산 안 \_\_\_ 을 느낄 수 있는 모습들을 하기자기 선 성장으로 소급은 편하게 즐길 수 알으로 차세대 기종으로 나올 네 - 임재 생기을 진 것으로 보여 이번 오지오61 기진원을 기타리면서... RB2 역사 오관 기간 인기를 얻을 수 있을거라 생각한다.

# 기본 쪼작 빙입

A 버튼: 펀치 공격

B 버튼 : 킥 공격

C 버튼: 강 공격

D 버튼: 라인 이동 대 쉬 : 레버 ⇒

러 쉬 : 레버 ┿

점 프 : 일반 상태에서 레버 🛊

강점프: 대쉬 상태에서 레버 ↑

중점프: 일반 상태에서 레버

빠르게 🎓

대쉬중점프 : 대쉬 상태에서

레버 빠르게 👚

가드켄슬: P 게이지 ¾ 이상 차

있을 때 필삼기 입력

공중에서 방향전환 : 점프후 D

버튼 사용

라인 공격 1 : 라인넘어간 상태 에서 상대를 공격할 때 A

버튼 사용

라인 공격 2 : 라인넘어간 상태 에서 상대를 공격할 때 B

버튼 사용

라인 공격 3 : 라인넘어간 상태 에서상대를 공격할 때 C 버

른 사용

라인 공격 4: 상대 라인으로 넘

어가 있을 때 D 버튼 사용

도 발: C+D 버튼 사용



# 캐릭터별 필살기 및 연속기 소개

| 필살기                           | 사용방법                                 |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| 번 너클                          | → M I M + A or C                     |
| 파워 웨이브                        | ← # 4 A or C                         |
| 크랙 슛                          | → <b>★</b> ★ + B                     |
| 라이징 태클                        | ♣ 충전 ↑ + A                           |
| 파이어 킥                         | ♣★→ · B (반격기로 사용)                    |
| 초                             | 필 살 기                                |
| 파워 게이저                        | 체력 게이지 점멸시 or MAX<br>파워상태 ✔ ◆ ★ + BC |
| extensing some seasons of the | 재 능 력                                |
| 도리플 게이저                       | 체력 게이지 점멸+MAX 파워<br>상태 ♣✔←✔→ + C     |

# होता मिगेट

전작의 강세를 뒤로하고 조금은 약한 모습으로 등장하는 테리 보가도, 그러나 현재 등장하는 캐릭터 중 가장 많은 연속기와 필살기를 가지고 있기 때문에 사용자가 어느 정도까지 사용가능한가에 따라 캐릭터의 강세가 틀려지는 캐릭터라고 생각한다.

추가된 필살기인 파이어 킥을 어느 정도 사용하는가에 따라서 게임의 승패에 큰 변화를 줄 것이다. 반면 파워텅크의 삭제로 인해서 조금은 파워가 떨어졌다는 모습을 자율 수가 없다.



# 연속기

점프 강킥 + A · B · C

점프 감킥 + ➡A + ➡B + ➡C(공격히트시) + ⇐D + 번 너클

점프 강킥 · ♣A ·♣B · ♣C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ┪C + 라이징 태클

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ┗C + 크랙 슛

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ┪C + 번 너킄(약)

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 파이어 킥

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 파이어 킥 + 크랙 슛

점프 강킥 + SA + ➡C + ➡C + 크랙 슛

점프 강킥 + SA + ➡C + ➡C + 파이어 킥 + 크랙 슛

점프 강킥 + 🖢 A + ➡C + ➡C + 파이어 킥 + 반 너클

구석에서 점프 강킥 + 🐿 A + ➡C + ➡C + 파이어 킥 + 드리플 게이저

구석에서 점프 강킥 + N A + →C + →C + 파이어 킥 + 라이징 태클

구석에서 점프 강킥 · ➡A + ➡B · 파이어 킥 · 라이징 태클

구석에서 점프 강킥 + ➡A + ➡B + 파이어 킥 + 드리플 게이저

"번 너쿨' 강 공격은 나가면서 달래이 문제로 되도록이면 약 번 너쿨을 사용하고, 상대의 공중 공격을 대공기로 사용가능한 '라이징 태클'을 이용해서 날아오는 상대를 공격하고, 많은 연속기를 가지고 있는 테리는 다른 케릭터에 비해서 강력한 모습을 볼 수 있다. 위에 정리되어 있는 테리의 연속공격을 사용해서 상대에게 많은 대미지 공격을 줄 수 있도록 하자, 이번 RB2에서는 위에 있는 연속기의 여러 가자가 있지만 쉽게, 대미지를 많이 줄 수 있는 연속기 만을 소개하고 있다. 만약 위에 있는 연속기를 못한다면 이제 당신의 테리의시대는 미지막이 될 수도 있다.



생론은 초평살기와 달레이가 전어진 기계권의 공격으로 어느 정도 회사를 보이고 있는 엔디 비교적 커맨드 만 됐다. 한 시기 관리 공격을 적절하기가지고 있고, 전작 EX 캐릭터를 흡수한 듯한 모습을 보여주고 있게 때문에 모든 공격면에 서 조금은 편하게 상대를 공격할 수 있을 것이다.



# 엔디 보가드

| 필실기     | 4008                                 |
|---------|--------------------------------------|
| 공파탄     | <b>₩</b> ‡ <b>%</b> · B              |
| 비상권     | NI# + A or C                         |
| 참영권     | r⇒ + A or C                          |
| 아탄행     | 참영권 사용중 ➡♣ 🐿 ÷ A or C                |
| 승룡탄     | → ♣ 🐿 + C ( 반격기 사용가능 )               |
| 환영 시라누이 | 점프중 <b>← ₹ ↓ ★</b> + D               |
|         | 초 필 살 기                              |
| 초 열파탄   | 체력 게이지 점멸시 or MAX<br>파워상태 🖡 🖍 🕳 + BC |
| 잠 재 능 력 |                                      |
| 남 타탄    | 체력 게이지 점멸 + MAX<br>파워상태 ♣★★★ + C     |

# 연속기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C(공격히트시) + ➡D + 비상권

점프 강킥 + ♣A +♣B + 참영권

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ┪C + 공파탄

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ┪C + 승룡탄

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ┗ C + 초 열파탄

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 남 타탄

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 비상권

구석에서 점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C + 참영권

구석에서 점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡B + 남 타탄



'환영 시락누이'와 비상권을 이용하고, 상대의 점프 공격시 '승룡탄' 혹은 '소열파탄'을 사용하고, 공중 점프공격후 연속으로 필살기 사용이 가능하기 때문에 틈을 주지말

고 공격을 하지

백점프후 바로 '환영 시라누이'를 적절한 타이밍에 공 격을 시도하면 상대에게 많은 대미지를 줄 수 있다.

마지막으로 엔디의 콤보를 이용한 필살기인 '남 타탄'을 어느 정도 유용하게 사용할 수 있는 가가 이번 사리즈 애 가장 큰 관건이다. 점프후 상단공격과 하단공격을 적절히 섞어 공격을 할 수 있도 록 수련에 들어 가자



모든 필살기 계통의 기술들이 스피드가 떨어지면서 주어보단 초연의 인물로 등급되다. 장풍계 필살기인 '허리케인 어때'역시 2발로 감소하고 황금의 발꿈 차의 변화로 인해서 완전한 하급 캐릭터로 변해버렸다.

신 선대 파이어와 타이커 킥을 자주 사용하도록 하사 (\*)



# 죠 히가시

| 웹 살 기   | 사용방법                                   |  |
|---------|--|--|
| 허리케인 어퍼 | ← PIN + A or C                         |  |
| 슬래시 킥   | → NI #+B or D                          |  |
| 타이거 킥   | → ♣ 🖫 + B (반격기 사용가능)                   |  |
| 폭열권     | A 버튼 연타                                |  |
| 폭열권 피니시 | 폭열권 사용중 <b>₹ ♣ ★ +</b> A (앉아 방어 불가)    |  |
| 황금발꿈치   | <b>↓</b>                               |  |
| 초 필 살 기 |  |  |
| 스크류 어퍼  | 체력 게이지 점멸 or MAX<br>파워상태 ➡← ✔ ▮ 🖫 + BC |  |
| 잠 재 능 력 |  |  |
| 선더 파이어  | 체력 게이지 점멸 + MAX<br>파워상태 ➡★#♣ ★ + C     |  |

# 연속기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 타이거 킥

점프 강킥 + ♣A +♣B + ♣C

점프 강킥 + ♣B +♣B + 슬래시 킥 (약)

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 허리케인 어퍼

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 선더 파이어

그래픽의 변화로 기습으로 '타이가 킥'은 사용하고, 뒤로 도망가는 척 하면서 들어오는 상대를 '슬래시 킥'으로 공격하자.

잡기공격 후 추가타 공격은 ♣ ★ ← + C 연속기 마찬가지로 별다른 변화가 없다. 다만 ABC 방식에서 AB 혹은 BC 로 변화 했음뿐.

격투 스타일: 무에타이

국적: 일본

직업: 무에타이 선수

생년월일: 1972년 3월 29일

신장: 180Cm 체중: 71Kg 혈액형: AB형 취미: 싸음



# रिक्न निर्याम

| 필살기               | 사용방법                         |  |
|-------------------|------------------------------|--|
| 뱀술사 상단            | <b>→ 1 1 1 1 1 1</b>         |  |
| (충전 가능 : 캔슐후 D버튼) |                              |  |
| 뱀술사 중단            | <b>→ 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</b> |  |
| (충전 가능 : 캔슬후 D버튼) |                              |  |
| 뱀술사 하단            | → <b>1</b> 1 + C             |  |
| (충전 가능 : 캔슐후 D버튼) |                              |  |
| 박치기               | 근접거리 ←→♣↑ + C                |  |
| 배로 돌려주기           | 상대의 장풍종류가                    |  |
|                   | 날아울때 <b>☞ 1 월</b> + C        |  |
| 나이프               | →↓ + A or C                  |  |
|                   | (반격기 사용가능)                   |  |
| 모래차기              | <b>→ ↓ 1</b> + B             |  |
| 초 필 삶 기           |                              |  |
| 길로틴               | 체력 게이지 점열 or                 |  |
|                   | MAX 파워상태                     |  |
|                   | → <b>← ピ</b> ↓ ★ · BC        |  |
| 잠 재 능 력           |                              |  |
| 진 드릴              | 체력 게이지 점멸+                   |  |
|                   | MAX 파워상태                     |  |
|                   | 근접거리 레버 1 회전+C               |  |

강력한 얼마지의 맛진 놈!! '리엄 바우트에서, 보여준 스케이로 펀치의 건재함, 바치기 등 이번 시리스에서도 많은 인기와 강경하으로 많은 팬을 확 것이라고



# 연 회 기

점프 강킥 + A + B + C 점프 강킥 + ➡A - ➡B + ➡C(공격히트시) + ←D + 뱀 술사 중단 점프 강킥 + ♣A +♣B + ♣C

점프 강킥 + ➡A - ┗C + 뱀 술사 상단

점프 강킥 + ➡A + ┗C + 쓰러진 상대 ♣ ♣ + C

점프 강킥 + ➡A + ᆿC + 길로티

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 뱀 술사 중단

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 모래차기

점프 강킥 + <sup>™</sup>A + ➡C + ➡C + 뱀 숣사 중단

점프 강킥 + 🖢 A + ➡ C + ➡ C + 드릴

일반적으로 스네이크 펀치를 이용해서 원기리 공격을 하는 캐릭터. 상대와 접근전 공격을 할 때는 나이프와 다운공격을 당했을 때 일어나면서 모래뿌리기 ( C 버튼 연타)를 사용하면 재미를 볼 수 있다. 너무나 강력한 캐 릭터이기 때문에 연속기보다는 단발 공격이 더 효과를 불 수 있을 것이다. 잘 식용하면 적강의 캐릭터가 된다.



# 블루 마리

| 필살기           | 사용방법                                    |  |
|---------------|---|--|
| 마리 스파이더 (점프중) | <b>\$%</b> + C                          |  |
| 마리 클램 크런치     | ← 충전 ➡ + B                              |  |
| 마리 스내쳐        | → <b>1</b> 1 + B                        |  |
| 마리 리얼 카운터     | ♣★ + A (A연타)                            |  |
| 초 필 살 기       |   |  |
| 마리 타이푼        | 체력 게이지 점멸 or<br>MAX 파워상태<br>➡★#♥ ■ + BC |  |
| 잠 재 능 력       |   |  |
| 마리 익스컬랙션      | 체력 게이지 점멸 +<br>MAX 파워상태<br>➡━┏▮ > + C   |  |

# 연속 기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 +♣A +♣B +♣C

점프 강킥 +♣A +♣B + 마리 콜랩 크런치

점프 강킥 + A + B + C + 마리 스내쳐

점프 강킥 + A + B +마리 리얼 카운터

스파이더는 강력한 공격과 동시에 공격 달레이가 있게 때문에 주의하자. 접근전 공격시 리얼 키운터를 적절하게 사용하면 쉽게 상대를 구석으로 보내버린후 연속기를 사용해 공격을 하면 유리할 것이다.

격투스타일: 코만도 삼보

국적: 미국

직업: 프리 에이전트

신장: 168Cm 제중: 49Kg

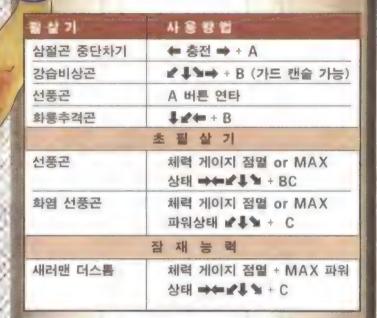
혈액형: AB형

사이즈: 86 · 54 · 85

취미: 자전거 여행







# 인 속 기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + A + B + 삼절곤 중단차기

점프 강킥 + A + B + 화염 선풍곤

점프 강킥 + A + B + 새러맨 더스톰

발리는 파워가 약해서 많은 공격을 해도 상대에게 큰 대미지를 줄 수 없다는 단점이 가지고 있고

전작과 비교해 별다른 연속기가 없다.

다만 긴 봉을 이용한 공격과 화룡 추격<mark>곤의 강력함으로 그럭저럭</mark> 버티는 캐릭터가 될 것이라고 볼 수 있다.

전작에서 강력함을 자랑한 빌리 그러다... 가지고 있는 기술 역시 약화된 문제로 쉽게 사용하기가 어려운 캐릭터로 생각된다.

그나마 화룡 추격곤과 일반 필살인의 추가로 연속기에서 초필로 연결되는 것 만고는 별다른 기술이 없는 듯하다.



격투 스타일: 쿵후 국적: 이탈리아 직업: 기스의 측근

생년월일: 1966년 12월 25일

신장: 179Cm 체중: 77Kg 혈액형: B형 취미: 세탁



# 시라누이 마이

| 립삼기        | 사용방법                      |  |
|------------|---------------------------|--|
| 화접선        | <b>1&gt;→</b> + A         |  |
| 용염무        | 1 € + A                   |  |
| 필살 인봉      | ←## 1 1 + C               |  |
| 공중 날 다람쥐 춤 | <b>↓</b> + AB             |  |
| ( 공중에서 )   |                           |  |
| 소야천조       | <b>♣ # ←</b> + B( 가드 캔슐 ) |  |
| 비상 용염진     | → <b>1</b> 1 + B or D     |  |
| 초 필 살 기    |                           |  |
| 초 필살인봉     | 체력 게이지 점멸 or MAX          |  |
|            | 파워상태 <b>→← ₹ 1 1 +</b> BC |  |
| 잠 재 뇽 력    |                           |  |
| 화람,        | →← <b>21</b> % + C        |  |
|            | 체력 게이지 점멸 + MAX           |  |
|            | 파워상태                      |  |
| 화람,        | → <b>←∦</b> \$ + C        |  |

# 만속 기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + A + B + 소야천조

점프 강킥 + A + B + 용염무

점프 강킥 + A + B + ♣C

점프 강킥 + A + B + ■C + C + C

점프 강킥 + A + B + 초 필살인봉

발다람쥐의 춤을 이용한 패인팅이 있다는 것뿐, 우선 온 전작과 같은 방식으로 싸우지.

공중전에 우선권이 있는 공중잡기가 그대로 남아있기 때문에 공중전을 이용하고, 마이의 연속기는 강력하고 기술의 연결이 간단하기 때문에 자주 사용하자

# 김갑환

| 를 십기      | 사용방법                                  |  |
|-----------|---------------------------------------|--|
| 반월참       | ₽#+ B or C                            |  |
| 비연참       | ♣ 충전 ★ + B (가드 캔슬 가능)                 |  |
| 비상각(공중에서) | ♣ + B                                 |  |
| 공사진       | ♣ 충전 ↑ · C                            |  |
|           | 초 필 살 기                               |  |
| 봉황천무각     | 체력 게이지 점멸 or MAX 파워                   |  |
| (공중에서 )   | 상태 ♣ <b>ピ←ピ→</b> + BC                 |  |
| 잠 제 능 력   |                                       |  |
| 봉황각       | 체력 게이지 점멸 + MAX<br>파워상태 ♣ # ← # → + C |  |

# 면 속 기

점프 강킥 + A + B + C

절프 강킥 + A + B · C ( 히트시 ) + D · 반월참

점프 강킥 + A - B - 공사진 ( 히트 중 ♣ C )

점프 강킥 + A + B + ♣C

점프 강킥 + A + B + 봉황각

봉황 천무작은 상대의 어점을 도리는 압압한 기술로 전략에 버리고, 반월참은 점요 구격으로 들어오는 상대 를 완벽하게 공격할 수 있다.

공시진을 이용해서 원기리에 있는 <mark>상대를 자신쪽으로</mark> 끌어 들이면서 공격을 한 후 바로 연속기를 **사용하자**.

전작과의 변합없는 필살기와 초 필살기, 아무른 강하다!



격투 스타일: 태권도

국적: 한국

직업: 태권도 사범

생년월일: 1964년 12월 21일

신장: 176Cm 체중: 78Kg 혈액형: A형 취미: 노래방

# 릭스트라우드

| 내 살 기    | 사용방법                    |  |
|----------|-------------------------|--|
| 슈팅스타     | <b>↓</b> → + A or C     |  |
| 디바인 블래스트 | ##←+C                   |  |
| 풀 문 파워   | ♣★ + B ( 충전 기능 )        |  |
| 헤리온      | ➡♣ 🆫 + A ( 가드캔슐 가능 )    |  |
| 초 필 살 기  |                         |  |
| 가이아 브레스  | 체력 게이지 점멸 or MAX        |  |
|          | 파워상태 <b>→← ₹ 1 +</b> BC |  |
| 잠 재 능 력  |                         |  |
| 하율링 불    | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워      |  |
| 4        | 상태 ➡← # ♣ ★ + C         |  |



# 인속기

점프 감킥 + A + B + C

점프 감킥 + ➡A + ➡B + 슈팅스타 + 헤리온

점프 강킥 + ♣A +♣B + 헤리온

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡ C + 헤리온

점프 감킥 + ➡A + ➡B + 가이아 브레스

점프 감킥 + ➡A + ➡B + 하울링 볼

주무기 격인 슈팅스타와 헤리온은 빠른 스피드를 자랑하기 때문에 상대를 코너에서 붙잡아 두고 공격할 때 연속에서 사용한다면 상대를 쉽게 제압할 수 있다.

잠재능력인 이울링 볼은 연숙기 켜맨드 중 바로 사용 가능한 캐릭터이기 때문에 잠재 능력을 사용할 때가 오 면 상대에게 연숙기를 사용하도록 하자.



《RB2에서》처음으로 등장하는 캐릭터로 캡콤

의 '알렉스'를 변형한 듯... 가지고 있는 기술은 접근전 필살기로 그중 풀 문파의는 야마자기와 마찬가지로 충전을 하면 한수의 강력한 공격이나가며, 접근 /타격계 필살기인 에리온은 공중 공격을 하는 /상대에게 반격기로도 사용할 수 있기 때문에 이번 [RB2에서 처음 등장하는 캐

릭터로서는 주연급을 차지할 정도로 강하다.

격투 스타일: 복싱

국적: 미국 직업: 복서

생년월일: 1971년 8월 16일

나이: 27세 신장: 187Cm 채중: 80Kg 혈액형: B형 취미: 나무조각





# 리 상페이

| 발생기        | 사용방법                                |  |
|------------|-------------------------------------|--|
| 나몽파        | <b>♣</b> ★→ + A or C                |  |
| 섬리추황       | <b>♣≒⇒</b> + B                      |  |
| 섬리추황・관공    | (섬리추황 히트시) <b>♣ ★★</b> + B          |  |
| 천붕산        | ➡♣★ + B ( 가드캔슬 가능 )                 |  |
| 초 필 살 기    |                                     |  |
| 대철신        | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워<br>상태 ➡← ✔ ▮     |  |
| 잠 재 능 력    |                                     |  |
| 진심아 (접근후 ) | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워<br>상태 레버 1회전 + C |  |

# 연속기

| 점프 강킥 + A | + B | + C |
|-----------|-----|-----|
|-----------|-----|-----|

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 나몽파

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 섬리추황 + 관공

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 천붕산

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 진심아

점프 강킥 + 진심아

리 상페이의 기술 중 천봉산은 '아키리'의 철산고를 연상시키는 기술이다. 천봉산은 공격범위가 넓기 때문에 접근해 오는 상대를 노려 사용하고, 리 상페이 역시 연속가 중 잠재능력이 들어가기 때문에 게임 진행면에서는 수월한 캐릭터라고 볼 수 있다.

그러나 잠재능력인 진심이는 연속기로 사용할 때는 대 마지 부분이 많이 떨어지기 때문에 공중에서 커맨드 입 력후 지상에서 단발로 사용하는 것을 추천한다.

격투 스타일: 중국권법 전반

국적: 미국

직업: 웨이츄레스

생년월일: 1981년 5월 25일

나이: 17세 신장: 160Cm 체중: 45Kg 혈액형: B형

취미: 낮잠자기

PROFILE

도디어 SNK에서도 팔극권을 사용하는 캐릭 되가, 및 스트라우드 함께 RB2에서 처음으로 등장하는 캐릭터로 팔극권을 사용한다.

팔국권 종류의 모든 기술을 사용할수 있고 초 필설기인 진성이는 미리 레오나를 연상하는 듯하다.





몽케덴스는)역전이군!

# 밥 윌슨

| 필살기      | 사용방법                       |
|----------|----------------------------|
| 클링터를     | <b>↓ /</b> ← + B           |
| 사이드 와인더  | ↓ ★★ ← C ( 가드캔슬 가능 )       |
| 와일드 울프   | ← 충전 <b>→</b> · B          |
| 동키댄살     | <b>→↓ %</b> + B            |
| 다운공격 추가타 | 잡기공격중 🐿 🐿 C                |
|          | 초 필 살 기                    |
| 데인저러스 울프 | 체력 게이지 점멸 or MAX           |
|          | 파워상태 <b>→← // 1</b> ★ + BC |
|          | 잠 재 능 력                    |
| 댄싱 바이슨   | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워         |
|          | 상태 →← <b>₹</b> № + C       |

# 연속기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ⇒A + ⇒B + ⇒C(공격히트시) + ←D + 로링터를

점프 강킥 + ➡A + ➡B + C + 몽키 댄스 → 다운공격 ♣C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 사이드 와인더 + 다운공격 ■C

점프 강킥 + ➡C + ➡C + 데인저러스 율프

점프 강킥 + ➡C + ➡C + 몽키 댄스

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 댄싱 바이슨

점프 강킥 + NA + ➡C + ➡C + 크랙 슛

잡기공격 추가타도 줄어들었고, 사이드 와인덕률 사용할때는 KOF97의 야시로의 강발차기가 생각나고 가장 중요한 연속기들이 스피드가 상승했기 때문에 바로 입력하지 못하면 실패하는 모습을 자꾸 볼 수 있다.

다만 댄싱 바이슨의 변화로 조금은 잠제 능력 같은 모습을 보여준다. 이번 리얼바우트 시리즈에서는 밥 역시 약세 케릭터로 변해 버린 것 같다.

역시 이랑 시리즈는 주인공을 위해 제작되는 게임으로 변해 버렸군...

# 자칭 희강의 배릭터라고 말할 수 있는 계수 하위드, 그러나 몇번의 죽음에서 환행 할 때마 다 점점 실력이 줄어들기 시작했는지 공중 열 풍권이 삭제되고, 연속기와 리치가 긴 C 버튼 격 역시 줄어들었기 때문에 사용하기가 초 금 힘든 캐릭터로 전략해 버린 것 같다. 영원이 죽지 않는 기존

# 기스 하워드

| 원살기        | 사용합법                    |
|------------|-------------------------|
| 열풍권        | ♣★ + A(가드 캔슬 사용 가능)     |
| 더블 열풍권     | ♣★ + C(가드 캔슬 사용 가능)     |
| 상당 몸통 던지기  | <b>←#‡%→</b> + B        |
| 중단 몸통 던지기  | ←#\$ >→ + C             |
| 하단 몸통 던지기  | ← <b># # *</b>          |
| 진공던지기      | (접근후) 레버 1회전 + A        |
|            | 초 필 살 기                 |
| 레이징스톱      | 체력 게이지 점멸 or MAX 파워     |
|            | 상태 <b>→← ⊮ ♣ ★</b> + BC |
| 잠 재 능 력    |                         |
| 나생문 (접근후 ) | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워      |
|            | 상태 레버 1회전 + C           |

# 연속기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 - ⇒A - ⇒B · ⇒C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 진공 던지기

점프 강킥 + 나생문

하단 몸통 던지기 + 열풍권

중단 몸통 던지기 · 레이징 스톰

신 기술인 하단 몸통 던지기는 성공여부가 힘들고 그 나마 유지할 수 있는 상단, 중단 몸통 던지기가 건재하 다. 연속기라고 해도 별로 권하는 기술이나 대미지를 많 이 줄어들게 하는 기술은 없다. 오로지 약 하다는 생 각이 먼저 든다. 엄청나게 자신이 있는 사람이나, 돈이 많이 있는 사람이라면 한 번 사용해 봐도 좋을 듯하다.

격투 스타일: 고무술

국적: 미국

직업: 하워드 콤비네이션 총수

생년월일: 1953년 1월 21일

신장: 183Cm 채중: 불명

혈액형: B형

취미: 불특정(싫증을 잘 내는 성격)

# 13

# 소카쿠

| 사용방법                     |  |  |
|--------------------------|--|--|
| <b>↓ *</b> + A           |  |  |
| ( 가드 캔슬 사용 가능)           |  |  |
| → <b>1 1 2 4 1 1 B</b>   |  |  |
| (가드 캔슐 사용 가능)            |  |  |
| →+> + C                  |  |  |
| 11 + B                   |  |  |
|                          |  |  |
| (상대 다운중 )♣+ C            |  |  |
| 초 필 살 기                  |  |  |
| 체력 게이지 점멸 or MAX         |  |  |
| 파워상태 ➡ <b>ᆃ孝 \$</b> • BC |  |  |
| 잠 재 능 력                  |  |  |
| 체력 게이지 점열 + MAX          |  |  |
| 파워상태 →← ✔ ♣ ★ + C        |  |  |
|                          |  |  |

# 01 de 21

| 점프 강킥 + | A + B + C                   |          |
|---------|-----------------------------|----------|
| 점프 강킥 + | →A + →B + →C(공격히트시) + ◆     | <b>D</b> |
|         | + 갈                         |          |
| 점프 강킥 + | →A + →B + NC + 같            |          |
| 점프 강킥 - | →A · →B · <b>‡</b> C + 벼락치기 |          |

승룡권 개열의 필살기 삭제와 원숭이 사냥이라는 신 필살기를 무기로 등장한 소키쿠는 이번에도 변함없어 조 필살기 개열은 무지 강하다. 반면 외염진과 일반적인 필 살기는 엄청난 딜레이로 인해서 사용할 때 상당한 견제 가 필요할 것이다.



전장의 화려한 필살기와 눈을 즐겁게 해주 는 필살기들이 많았던 것이 인상적이었던 소

그러나 이번에는 너무 화려함을 생각했는

지 몰라도 필실기 부분의 삭제와 변경이 되었

격투 스타일: 정전무도류무술

국적: 일본

직업: 절의 우두머리

생년월일: 1946년 7월 3일

신장: 176Cm 제중: 86Kg 얼액영: A영 취미: 장기





| 필살기     | AOUU                      |  |
|---------|---------------------------|--|
| 구룡읽기    | <b>←⊮↓≒→</b> + C          |  |
| 제공열파권   | ⇒ ‡ 's + A or C           |  |
|         | ( 가드 캔슬 사용 가능 )           |  |
| स्थिक   | <b>₽</b> ♣ <b>%</b> ⇒ + B |  |
| 선생식화의 지 | ( 전광석화의 지중 ) B 연타         |  |
| 전광 박치기  | <b>≱</b> 충전 ➡ + B         |  |
| 필승! 역습곤 | <b>↓</b> # ← + C          |  |
| 초 필 살 기 |                           |  |
| 폭팔 고로   | 체력 게이지 점멸 or MAX          |  |
|         | 파워상태 <b>♣★★★</b> + BC     |  |
| 잠 재 능 력 |                           |  |
| 요카톤 햄머  | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워        |  |
|         | 상태 ♣ <b>//←/→</b> + C     |  |

# 만 속 기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C(공격히트시) + ➡D + 전광 박치기 + 추가타 + 다운공격 ↓C

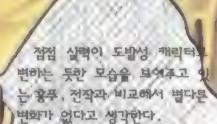
점프 강킥 + ➡A → ➡B + ᆿC + 제공 열파권 → 다운공격 ♣C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 구룡읽기 + 다운공격 ♣C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 폭팔 고로

전작과 비교에 변화된 모습이 적기 때문에 사용하는 부분 역시 전작과 별로 달라진 부분들이 적다. 다만 초 필살기와 필살기의 복합적인 공격이 적기 때문에 한 번에 많은 양의 체력을 줄일 수 있는 기술이 없다라는 점이 단점이닌 단점이 됐다.

그러나 스피드한 필살기들이 건제하기 때문에 그 점을 잘 살리면 전작과 같은 화력함을 볼 수 있다.



다만 신 기술인 전광석화권은 다전 상대로 하여금 분노를 많들 어주기 때문에 자주 사용한다면 상대가 실전 대전을 요청합지 모 르는 기술이기 때문에 사용을 되 도록이면 급하도록.



# 프랑코 배시

| 사용방법                      |  |
|---------------------------|--|
| <b>↓</b>                  |  |
| <b>↓</b> ★ ★ A            |  |
| <b>↓&gt;</b> + D          |  |
| ♣★➡#B(가드 캔슐 가능)           |  |
| 일어나면서 C 연타                |  |
| 트 필 살 기                   |  |
| 체력 게이지 점멸 or MAX          |  |
| 파워상태 <b>→← ዸ ▮ ≒</b> + BC |  |
| 체력 게이지 점멸 or MAX          |  |
| 파워상태 ♣✔ <b>★</b> ★ + BC   |  |
| 잠 재 능 력                   |  |
| 체력 게이지 점멸 + MAX 파워        |  |
| 상태 ➡★ ✔ ↑ C 히트중           |  |
| 필살기 커맨드 입력                |  |
|                           |  |

# 만 속 기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 웨이빙 블로우 + C + 근성덩크

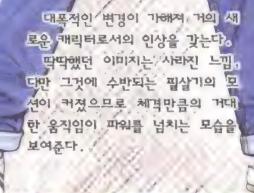
점프 강킥 + ➡A + ➡B + ᆿC + 재퍼

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 근성덩크

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 더블콩

필살기 중 근성덩크를 자주 사용하며 연속기는 더불 콩으로 연결되는 기술을 사용하는 것이 가장 유리한 공격이 될 것 같다.

> 초 필살기가 2종류이기 때문에 접근전과 원거리 초 필살기를 적절하게 사용하도록 하자.





오 데이 갓 덩크!!

# 제왕 전의권의 건재함으로 컴비네이션

제왕 선의권의 건재함으로 컴비네이션 어택 공격의 유효한 진승수는 2라인 보다 1라인 캐릭터라고 볼 수 있기 때문에 이번 시리즈에서 적용되는 1라인 시스템에서 매우 유리한 것으로 보인다.



# 진 승수

| 비쁘기     | Wend                         |  |
|---------|------------------------------|--|
| 제왕 천안권  | <b>♣</b> ★ + A or C          |  |
| 제왕 천이권  | ➡♣ ★ + A or C(가드 캔슬 가능)      |  |
| 제왕 신안권  | ➡★#← + C(가드 캔슬 가능)           |  |
| 초 필 살 기 |                              |  |
| 제왕루진권   | 체력 게이지 점멸 or MAX             |  |
|         | 파워상태 <b>→← ₹</b> ▮ + BC      |  |
| 잠 재 능 력 |                              |  |
| 해룡조림    | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워           |  |
| 1       | 상태 <b>→←ピ</b> ♣ <b>%</b> + C |  |

# 연극기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 제왕 천이권

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 제왕 천안권

에전과 마찬가지로 기존의 연속기는 살아 있다. 그려나 다른 캐릭터에 비해서 파워가 떨어지기 때문에 잘싸우는 도중에 한 번 잘못 공격을 당하면 엄청난 대미지를 받는다. 따라서 역유있는 대전 보다는 힘겨운 진행을 해야 될 것같다.

격투 스타일: 제왕권

국적: 중국 직업: 무직

생년월일: 1980년 6월 6일

신장: 170Cm 제중: 54Kg 열액형: 불명 취미: 사진찍기







진 승수와 진승력의 차이는 무엇인가 ? 용전신과 숙명권이 진 승수와 마찬가지로 건 재하기 때문에 기존의 방식으로 게임을 해도 별 문제는 없는 캐릭터 같다.

잠재능력인 전왕 용성권은 진 승수의 해룡 조림과 디자인 변경의 동일한 필살기인데 무엇 이 틀리다는 댓일까?



# 진 승뢰

| 필살기     | 사용방법                             |  |
|---------|----------------------------------|--|
| 제왕 신족권  | →→ or →→→ + A                    |  |
| 제왕 천안권  | <b>♣</b> S + A or C              |  |
| 제왕 천이권  | → 1 1 + A or C                   |  |
|         | ( 가드 캔슬 가능 )                     |  |
| 용 전신    | <b>♣%⇒</b> + B                   |  |
| 초 필 살 기 |                                  |  |
| 제왕 숙명권  | 체력 게이지 점멸 or MAX                 |  |
|         | 파워상태 <b>→← <!--</b--> ★ + BC</b> |  |
| 잠 재 능 력 |                                  |  |
| 제왕 용성권  | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워               |  |
|         | 상태 <b>→← ピ</b> ♣ 🖫 + C           |  |

# 면속기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 제왕 신족권

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 용 전신

진 승수와 마찬가지로 연속기도 동일한 방법으로 서용 하면 된다.

다만 용 전신과 제왕 신족권은 빠른 스피드를 가지고 있기 때문에 쉽게 공중으로 넘어들어 오려는 상대를 제물로 삼아서 공격을 하도록 하자.

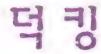
격투 스타일:제왕권

국적: 증국 직업: 무직

생년월일: 1980년 6월 6일

신장: 170Cm 체중: 55Kg 혈액형: 불명 취미: 스노보드





| 생산기       | 4804                        |
|-----------|-----------------------------|
| a헤드 스핀어택  | <b>↓ /</b> ← ÷ A            |
| 헤드 스핀어택   | A 버튼 연타 혹은 C 버튼 연타          |
| 추기공격      |                             |
| 댄신 다이브    | <b>♣★★</b> + B ( 가드 캔슐 가능 ) |
| 브레이크 스톰   | <b>→1</b> % + B             |
| 크로스 헤드 스핀 | ( 라인넘어간후 ) ♣★ + D           |
|           | 초 필 살 기                     |
| 브레이크 스파이럴 | 체력 게이지 점멸 or MAX            |
| ( 접근후 )   | 파워상태 레버 1회전 + BC            |
| 잠 재 능 력   |                             |
| 덕 댄스      | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워          |
| 1         | 상태 →← ✔ <b>1</b> 월 + C      |

전작과 비교해 많은 변신을 시도한 덕경 가장 기쁜 점은 초 필살기 중 어 려운 커맨드를 자랑하던 브레이크 스파 이럴이 쉬운 커맨드로 변경됐다는 점과 덕 킹의 영원한 마스코트인 병아리가 더욱더 현란한 패턴으로 돌아왔다는 점 이다. 기술적인 면에서는 크게 달라진 부분없이 조금 스피드가 줄어들고 반면 에 딜레이가 생겨 조금 주의하면서 사용을 해야 될 기술들이 늘어났다.



# 연속기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 헤드 스핀어택 + 추가공격

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 브레이크 스톰

점프 강킥 + ♣C + ♣C + 브레이크 스톰

점프 강킥 + A + B + 브레이크 스파이럴

연속기 중 브레이크 스파이 릴로 연결시키는 공격은 조작감에 자신있는 사 람만이 가능하기 때문에 쉽게 사 용하기가 어렵 다. 그러나 성

공하게 되면 많은 대미지를 줄 수 있기 때문에 연습하 도록 하고, 덕 댄스의 발동시간이 오래 갤리기 때문에 원거리 상태에서 사용하도록 하지.

# 쳉 신장

| 월 실 기      | 사용방법              |  |
|------------|-------------------|--|
| 기뢰포        | <b>↓</b> •• + A   |  |
| 무건암        | ← 충전 → + B or C   |  |
|            | ( 가드 캔슬 가능 )      |  |
| 쳉 이터기      | ♣★★ + B (충전 가능)   |  |
| 쿠저메 포      | <b>♣₽←</b> + C    |  |
| 초 핆 살 기    |                   |  |
| 폭뢰포        | 체력 게이지 점열 or MAX  |  |
|            | 파워상태 🖈 충전 ♣➡ + BC |  |
| 잠 재 능 력    |                   |  |
| 호에호에탄(점프중) | 체력 게이지 점멸 + MAX   |  |
|            | 파워상태 🖚 🚅 🕽 + C    |  |

# 연속 기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 기뢰포

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 파격암

점프 강킥 + ♣A+ ♣A + 파격암

점프 강킥 + 호에호에탄

연속기 부분에서는 권하고 싶은 부분이 없다. 잘 사용하는 사람들은 자신만의 독특한 연속기를 이용해서 개임을 즐겨 보도록 하지.

기회포를 주무기로 파격암과 쿠 저메포를 사용하도록 하자.

전작과 비교해 달라진점 없이 파워가 늘어났기 때문에 사용하기 편한 캐릭터!!!



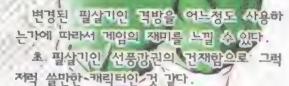
격투 스타일: 태극권

국적: 대만 직업: 실업가

생년월일: 1952년 8월 10일

신장: 160Cm 채중: 130Kg 열액형: 0형 취미: 저축







# 텅 프루

| 型 雅 河 | 4888                     |
|-------|--------------------------|
| 충파    | <b>↓</b> •• + A          |
| 전질보   | ♣#+ A or C               |
| 격방    | <b>♣★⇒</b> + C (충전 가능)   |
| 열천각   | → ♣ 🐿 + B ( 가드 캔슬 가능 )   |
|       | 초 필 살 기                  |
| 선풍강권  | 체력 게이지 점멸시 or MAX        |
|       | 파워상태 →← ✔ ♣ ★ + BC       |
|       | 잠 재 능 력                  |
| 대격방   | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워       |
|       | 상태 <b>→← ☞ ₹ 1</b> ★ + C |

# 별유기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ➡C(공격히트시) + ➡D +

전질보

점프 강킥 + ♣A +♣B + ♣C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + ┪C + 열천각

구석에서 점프 강킥 + ⇒A + ⇒B + 🖢 C + 격방

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 열천각

점프 강킥 + 🖫 A + ➡ C + ➡ C + 열천각

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 대격방

연속기와 복합된 일반기를 이용하면 자주 사용하는 캐릭터가 될 수 있다. 그중 구석에서 사용하는 기술과 초필살기로 연결되는 필살기를 자주 사용할수 있도록 하며, 상 대가 구석에 있을 때는 충파를 자주 사용하도 록 하자.

격투 스타일: 팔극성권

국적: 중국

직업: 팔극성권 사부

생년월일: 1924년 4월 14일

신장: 163Cm 체중: 46Kg 혈액형: A형 취미: 몽상



# 로렌스 블러드

| 필 살 기   | 사용방법                     |  |
|---------|--------------------------|--|
| 불러디 스핀  | → MIP + A or C           |  |
|         | ( 가드 캔슬 가능 )             |  |
| 불러디 샤벨  | 충전 ➡ + C                 |  |
| 불러디 믹서  | A 버튼 연타                  |  |
| 불러디 커터  | ♣ 충전 1 + C               |  |
| 초 필 살 기 |                          |  |
| 불러디 플레시 | 체력 게이지 점멸시 or MAX        |  |
|         | 파워상태 ➡ <b>← ₹ ★</b> + BC |  |
| 7       | 당 재 능 력                  |  |
| 불러디 새도우 | 체력 게이지 점열 + MAX 파워       |  |
|         | 상태 →← ✔ \$ 1 + C         |  |

# 면속기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 블러디 스핀

점프 강킥 + ♣A +♣B + 블러디 커터

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 블러디 샤벨

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 블러디 커터

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 블러디 플레시

모든 부분에서 균형이 가장 잘 맞춰진 캐릭터 중 한명으로 공중 강공격이 무적에 가까올 정도로 탁격 효과과 뛰어나다.

점프공격후 바로 사용되는 블러디 플레시를 사용하고 상대가 구석에 몰렸을 때는 틈을 주지말고 불리디 믹서를 사용하도록 하자.

격투 스타일: 아류 마타들 살법

국적: 스페인

직업: 슈트로하임성의 경비대장

생년월일: 1960년 9월 4일

신장: 195Cm 체증: 95Kg 혈액형: B형

취미: 플라밍고, 기타연주하기



기술의 변경으로 전작에서 압삽함을 자랑한

필살기 중 블러디 믹서는 정말 믹서기를 같

블러디 커터와 블러디 스벰의 커맨드 변경으로

인해서 더 이상 압삽한 기술이 없는 듯하다.

비운의 변태 아찌?



# 볼프강 크라우져

| 웹심기      | N B W H                   |
|----------|---------------------------|
| 브릿트 볼 상단 | <b>↓</b> 2← + A           |
| 브릿트 볼 하단 | <b>↓</b> # ← + C          |
| 렉 토마호크   | <b>♣★→</b> + B (가드 캔슬 가능) |
| 카이져 크로우  | → ‡ > + C                 |
| 피닉스 스로우  | ← <b># * * * * B C</b>    |
| 초 필 살 기  |                           |
| 카이져 웨이브  | 체력 게이지 점멸시 or MAX         |
|          | 파워상태 🖈 충전 📭 + BC          |
| 잠 재 능 력  |                           |
| 기가틱 사이클론 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워        |
| ,(접근후)   | 상태 레버 1회전 + C             |

# 변속기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ➡B + ➡B + 렉 토마호크

점프 강킥 + ♣A +♣B + 브릿트 봄

점프 강킥 + ➡A + ➡B + 기가틱 사이클론

강력한 연속기가 없는 반면 필살기 하나 하나가 강력한 파워를 보여주기 때문에 연속기에 의존할 필요가 전혀 없다.

대전 중 톰이 생긴다면 주저없이 기가틱 사이클론을 사용하도록 하자.

격투 스타일: 종합격투술

국적: 독일

직업: 슈트로하임 성 성주

생년월일: 불명 신장:200Cm 체중: 145Kg

혈액형: A형

취미: 중세 유품 수집



기가틱 사이클론의 커맨드 변경으로 정말

쉽게 사용할 수 있고 카이져 웨이브 역시 전

작와 동일한 파워를 가지고 있기 때문에 십

게 사용할 수 있는 모습을 보여준다. 기술 중

카이져 - 크로우의 건재함으로 언제든지 공중 가드가 확보될 수 있지 때문에 사용해 볼만



# 스토리

대전종결 후로부터 2년...

세계를 파괴와 혼란의 도가니로 불아넣었던 모맹군의 쿠데타는 정규 군의 반공작전에 의해 진압되었다. 작전 성공의 공로자인 마르코와 타마 는 승진, 자신들이 정착시킨 평화를 만끽하면서 특수부대 헬그린 짤론즈 의 재생에 전력을 다하고 있다.

그러던 어느 날 마르코와 타마는 정규군 참모본부로부터 소환 명명을 받는다. 모맹 반역군의 세력은 어미 근접되었지만 정규군 상충부와 각국 정부의 부패 실상을 지적하는 모맹군의 주장에는 동조자가 의외로 많으 미 소규모 반항반란의 수는 산밥적어면서 끊어지가 않았다. 또한 최근 반 판은 조직화되고 점쟁 계획적어며 참성화되고 있다고 한다. 정보를 종합 적으로 분석한 결과 그들 반관은 어느 대규모 작전 계획의 존재를 명확 이 나타내고 있었다. 그 같은 대작전을 입안, 심행, 지휘할 수 있는 오직 한명. 대립 리비스 모맹군 사병관.

그러나 제아무리 모맹군이라고 에도 어떻게 단기간에 쿠데타를 준비하는 것은 불가능하다. 결국 모맹은 살아있었던 것인가? 살아있다고 한다면 어떤 수단으로 언제 쿠데타를 게시할 것인가? 그리고 이런 단기간에 쿠데타의 준비를 가능剂 한 무서운 비밀은... 마르코와 타마에게는 반역군의 기선을 제압하고 제 2차 쿠데타의 발발을 미연에 저지하라는 비밀임무가 주어졌다. 그것은 반역군의 작전을 소수 인원의 쟁에부대로기술 진압에 모두 얼에버리라는 잔혹한 작전이다. 당연 최고도의 기일성이 요구된다. 모맹파에게 정보가 누출되지 않도록 그들의 상사조차에게도 전모를 알려서는 안 된다. 그리고 무엇보다도 어미 모맹군의 모습에 두려워하는 세상 사람들을 자극하지 않도록...

어전 전투 이상으로 잔혹하다고 할 수 있는 임무지만 그들은 그 자리에서 알아들었다. '모탱군이 살아있다면 어번이야말로 모조리 얼에겠다'라고 의기를 투합한 투사람이였지만 이 임무에는 의외의 부대조건이 따른다. 정보국소속 특수공작부대 슈퍼로즈와 공통작전을 행하는 것. 두사람은 반대했지만 참모본부는 받아들이지 않았다. 작전당일, 투사람의 병사가 들어왔다. 에리와 피오라는 젊은 여성이다.

"슈퍼 로즈 에리 카사모토중사입니다"

"음... 전 대전의 영웅인 두사랑과 만나서 영광입니다. 슈퍼 로즈의 픽 오 리나 제레미 입통 중사입니다. 대규모 작전은 처음이지만 별 문제없음 거라고 생각됩니다. 그림 잘 부탁합니다"

이렇게 쿠데타 진압작전은 밤퉁된다.

# 등장 캐릭터

# 마르코 로시

이탈리아에 미국인으로 주립 공업부 하이스금을 가쳐 시간 약교 특수기술전문학교에 진학한다. 급업 우는 특수부대 컵 고린 팔론즈 「통칭 FF」의 일원이 된다. 가혹한 운전에서 두 각을 나타내 중사로 리더를 맡게 된다. 모뎅군의 쿠데타에서 볼륨이 흩어져 있던 청규군 병사를 모아 FF부대를 제결성. 레지당스군의 리더로 최전선에서 용감이 전투를 제속한다. 친구인 타마와 돔베로 모뎅군을 무찌르고 세계에 평화를 가져

오는 공료자가 된다. 이 공적으로 현재 소화까지 승진했다. 대체로 온화한 성격이지만 원 구와 통료를 빼앗은 모양군에 대해서는 광장이 무섭다. 특수부대의 능력이 뛰어난 에이 전트에다가 워마는 컴퓨터인 인텔리전트, 워마로 만든 바이러스 프로그램이 실수로 군 중추 컴퓨터에 참입. 몇 겁의 비밀을 빼고 최하층까지 감염되어 핵미사일을 발사되는 사 건이 일어났지만 이것은 죽어도 말하지 않는 그의 비밀이다.



# 에리 카사모토

고아도 교회 앞에 버려졌다. 그 후 사춘기 시절 교회를 뭐 처나간다. 역후 보이시하고 시원시원한 성격과 발군의 격 투 센스로 순식간에 스트리트 키즈의 리더가 된다. 그 전 투능력을 발견한 정규군 정보부가 그녀를 스카웃. 스파이 로서 영제교육을 받은 일류 에이전트로서 다수의 임무를 완수한다. 그러나 암살, 모략 등 찜찜한 임무에 실증을 느 한 그녀는 특수공작부대 슈퍼 르즈로 전속을 지원한다. 보통

이라면 거들펴보지도 않았던 것을 지금까지의 공적과 우수한 능력이 고려되어 특별히 인정된다. 이후 슈퍼 로즈에서는 폭발을 제어 스파설 리스트로 활약한다.

# 타마 로빙

아버지가 우수한 군인인 그는 주니어 하이스글을 좀 업 후 곧바로 군의 특수전술 전투원 양성소에 들어간 다. 20세에 대통령 구출을 몇 번 정규군 PF부대에 배속 받고 마르코와 들도 없는 친구가 된다. 대전에 서는 반공작전에 마르코가 선밥되었다는 것을 알고 자신도 거기에 지원, 마르코와 함께 승진 대화가 된다.

사적으로는 성실한 마르크를 노립 때도 있지만 전투원인 그에게는 굉장히 경의를 표한 다. 커스럽 바이크를 취미로 하며 그 솜씨는 전문가가 무색할 정도, 모양대전 우는 은퇴 해 자전거가게를 개업할 생각이었지만 상사의 필사적인 성득으로 허사가 되어 버린다.

피오 젤미

이탈리아부모 젤미가의 무남독녀.

젤미가는 대대로 군인 제통의 집안으로 피오의 부친도 당연 첫 아이는 건장한 아들을 바라고 있었다. 그러나 난산 끝에 태어난 아기는 여자 아이, 게다가 모친은 그 이후 아이를 낳을 수 없는 몸으로 되어 버린다. 후계자 가 여자라는 것은 오랜 절미가의 역사 중에서도 처음 있 는 사건이다. 정미가의 당주는 반드시 군인이어야 한다는



# 아이템 및 숭치물, 무기 소개



정규군 작가주락 군용 탱크. 제는 포를 추가탑제하고, 참**감**단도 발사기능하며, 기동성이 더욱 행상되었다



# 요리 표적에어(SV-FO7 \)

정규군 항공부계 개발한 수직이작록 전투기, 발컨포와 고속대시일을 탑재해 자상공기 대공공격이 용이한 범용상 높은 전투기



### 노미드(SVX-15D)

Hala ala

연시성어

중기관중

뛰어난

**켕규군 옥상부가 식범 작동 개발 증인** 두발 보행 전투자, 양팔에 발킨포 이리부분에 계는포를 장비하고 있어 고격차각 있는 지양에서 상당한 피괴성능을 보인다.



# 제말 슬릭 ](SV-CAMAL)

중동에 확권된 정규군 공작원의 라이더, 매탈 요리그처럼 발전포를 탑재하고 있지만 장갑을 갖지 않아 주의가 필요하다.

# 

원습 때문에 피오는 아버지에 의해 정규군에 입대하게 된다. 원래라면 중요 임무에 배치되는 레벨의 병사는 아니었지만 화려한 명성을 바라는 아버지의 공직에 의해 슈

퍼 로즈에 편입. 사정을 잘 이해하지도 못 한 채 이번 임부에 나가게 된다. 에리와는

정반대의 환경에서 양친의 사랑을 한 봄에 받고 자라 대법한 성격의 소유자.

메달 슬러그2,에서 확용되는 키는 8방향 레버와 3개의 버튼이다

우선 레버는 보병시엔 발사를 상하 차우 4방향으로만 한 수 있다. 승차물 나숭 시엔 레버로 전 방향 공기이 가 능해진다. 승차사의 내구력이 제로가 되었을 때 내려오지 못하면 폭발하므 로 캠버를 아래로 하고 B버튼을 둘러

버뜬의 조작범에 대해 알아보자.

### A 버튼 - 삿(SHOT) 버튼(발사)

보병 시에 센트 건이나 파워 업 건 유 발사, 직병과 근접했유 경우엔 나 이뜨나 먼지공기을 한다. 승차를 탑성 시엔 강력한 엔트 건 탄율 밝사한다

### B 버튼 - 점프 버튼

말 그대로 점프 버튼, 점프유 한 후에도 레비만 움직여주면 언제든지 위하는 방향으로 잘 수 있다. 함고로 아래 물기를 하려면 접고를 한 후 례 비를 아래로 한 뒤 첫 비는을 놀라?

### C 버튼 수쀼단이나 캐논포 버튼

보병 시엔 수류단을 승차를 탑승 시엔 개는포를 발사한다. 위력은 강하 지만 소량, 한정

A+B 버튼 - 예탈 슬러그 어택 버튼

승차분을 타고 있을 때만 가능하

다. 중사용이 내는 력이 세로가 되면 터져 버리니 그전에 메탈 슐러그 어택용 하면 적에게 큰 대 미지哥 중 수 있다.



R(로켓 런치) - 서치 매시임을 병사한다. 불어오는 바람에도 편정이 있으니 유의에서 사용에야 함



F(프레임 삿) -대인용 약임 병사기 시장 계리의 적 보병을 모조리 태워버린다

아이텐

L(레이작 샷) -대 장갑자랑용 레이지 병. 보병은 모두 관용한다.



**싲**권) - 막위는 최강이지만 시청거리가 짧다. 강력한 근접형 무기



역임병(FIRE BOTTLE)- 대인용 외양병, 지면을 따라 불어 퍼제낸다.



AP(임 파어서) - 대 장갑자랑용 생각된 일직선으로 발사하며 적을 관용한다.

#### 전작과 비교

1 2급 전장에 비해 비약적인 발전 을 했다

첫째, 사실적인 표현이다. 메탈 슏 러그가 지나갈 때 바닥에 바퀴자국이 남고, 지붕 위나 나무다리를 지날 때 건물이 부서지는 효과 등은 사실과 다른 바가 없다

동째 다양한 승차불과 무기들이 다. 전작에서는 '메탈 슬러그' 오로지 이 한 대 뿐이었으나 이번에는 슬러 그 플레이어, 승러그 노이드, 캐멀 숲 러그가 추가되어 적들과 전투하기가 한겜 수워해졌다. 게타가 보병시 사

용할 수 있는 무기가 레이저 샷, 화염 병. AP가 추가되어 화근하며 파괴적 인 공격이 가능해졌다

셋째, 적들의 다양한 표정과 난이 도이다. 플레이어의 캐릭터가 죽었을 때 야군을 비웃는 적, 갑자기 난입했 을 때 놀라는 적의 표정, 보스 개 러너의 도발 포즈 등 등상 개 러터의 다양한 표정들이 품 레이어를 즐겁게 해 줄 것 이다. 난이도는 제한된 공 산에 많은 적이 등장하여 전 사에 비해 난이도가 높아졌다 는 것을 느낄 수 있을 것이다



나승하 사. 단. 유의 한 점은 개 말 슬러그에 는 아무런 상감도

없기 때문에 맞으면 그대로 저 세상이 다. 이때 약속이라도 한 듯 적의 장감 차가 등장하는데 개별 슬러. 1에 탄 제 로 멀리서 공격만 하면 장갑차의 미사 일 사정권 밖으로 벗어나기 때문에 공 격하기가 면하다. 장갑차를 박살내고 진행하다보면 얘기 판대가 나타난다 엔기 판대의 공격 패턴은 절서 장인하 게 한 줄로 서서 일립로 총안을 떨어 뜨리는 것이다. 이들은 규칙적으로 총 알을 쏘니 피하는 데에는 별 무리가 없을 것이다. 엔기들을 몰리치면 보스 전이다

# 스테이지블 공략

# Stade 1 क्षेण कडानाडी रंडड पाडामाटा

스테이지의 처음 동상하는 적은 아 라비아인이다. 아라비아인들은 칼 공 격을 주로 하기 때문에 근접하지 말고 윈거리 총알 공격으로 가볍게 해치우 자, 여기서 특수 공작원 2명을 구하고 해비 머신 건유 입수함 수 있다.

진행을 해 가면 낙타를 타고 있는 아라비아인이 동상한다. 이들은 특수 공작원 2명을 인질로 잡고있다. 이동 은 칼을 던지며 공격을 하는데 가별히 유의해야 한다. 계속 진행하면 트럭이 동장하는데 이 트럭에서 병사들이 유 러나온다. 이 병사들은 무작성 활 공

격만 하기 때문에 접근하기 전에 원거리 공격만으로 간 단히 해치움 수 있다.

중간 보스는 3개의 가대 한 포대에서 3방향으로 미 사일을 발사하는데 미사일



은 난해한 각도로 느리게 간격유 좀하 며 다가온다. 보스전에서 적의 페이스 에 말려들면 게임이 힘들어지고 결절 끌려 다니게 되니 먼저 기선을 제압하 자 이군 페이스로 만들기 위해 일단 은 부지런히 돌아다니면서 미사일읍



PAROS SIAN OHU 탁교 없는 Ookside

송으로 맞춰 터뜨려야 한다. 이런 식으로 미사일을 제거하 면서 중간보스를 공격하면 쉽 개 깯 수 있을 것이다

중간보스器 끌리어한 후 진 행하다 보면 개먼 슐러그가 등 장하는데 일단 케잌 슈러그에

# #4(8055)

이놈은 초반에는 양 날개 부분에서 조무래기들을 계속 내보낸다. 전형식 인 레닌이 양잎의 포대에서 분실유 뿅 어내 퓨레이어를 불기둥 가운데에 가 두어 놓고 플레이어를 공격한다 불기 등의 종유는 3가지이며 각 형태마다 특징이 있으니 제빨리 파악하자, 가운 데에서 이라저리 피해 다니며 열심히





어행 및 공격을 만다



# Stage 2

지하의 미투

이 스테이지는 시작과 동시에 샷건 을 임수하기 때문에 초반엔 빈 무리 없이 진행할 수 있다. 동굴 안으로 들 어가면 새로운 적인 미라가 나오기 시작한다. 미라의 공격 패턴중 가 장 주의해야 할 것은 미라 입에서



상태에서 성수를 먹으면 된 상태로 돌아온다. 하지만 돌아오기 전에 미라화 되는 공격(미라의 입심 외 에 박취의 화아리 방에서 나오는

김에 맞으면 플레이어는 미라로 변하 게 되는데, 일단 미라가 되면 스피트 기 느려지고 난환도 센트건 탄으로 돌아간다. 모든 활동이 느려지기 때

> 분에 상 레이어 에게 생 상히 성 리한 상 왕이 된 다

9 3 000 원상태로 들먹은다

**O**4854

093---

도시시 () 나서 역사 되면 (리그리는 110

외에도 박취들이 동창하는데 박취 들이 벙어뜨겁는 항아리를 맺어도 다 라가 되므로 조심하자 전쟁하나보면 길이 끊기고 돌아 떨어지는데 가하를 봐서 돌이 떨어지가 않을 때 점프로 1, 607 17 27

प्रदासमाप त्म्र ह<mark>वास</mark> ५ ore, we that he had the 이 그 선수의 뛰어가 나는지 때문이 그 회산에서 선물을 뛰어남자 중요 등 the court we the training the pt. 600 50 1000 mg 100 कड़ भग्ने प्राथित वहा स्ता । रक्ष देव एटन । पद्धा

# = (B055)

보스는 아래에서 위로 품레이 어를 압박해 오면서 공기을 한 다. 이놈은 봐. 우에서 45도 각 5.5' 주의 역사인의 클라스마 불 을 2명성으로 발사하다. 그리고 사대한 입 부분에서 품라스마

그 생산시시 화면을 다고 महिला एकिटो एस 그러지 생생된 후 병사 생기는 경기 기가 되다. 가 걸리다 한쪽 구석으 수 그들이 무지리 동화학 수 있다. 관계는 데 보스는 내

구하이 좋아니 내가는 그런은 집비한 플러인 말이다. 그리아니 지름길이다.







와 취약하다. 딱 하면 해트건 탓이 5 움이 되는 드문 케이스다. 다른 무가 를 들고 있다면 선택은 두 가지 지금 의 스페셜 탄율 다 싸주고 핸드건 탄 으로 바꿔 용리치던지, 스페셜 탄이 아깝다고 느끼면 위험 무납을 안고 적이 숨어있는 턱을 넘어 나이프로 배 버리는 것이다 하지만 호자는 위험 부탁이 매우 크고 매우 신경을 써야되 는 부분 등 하나다

개를 들어올리는 순간 한밤 먼저 # 8

중너 선생하면 적의 냉크가 등장하 는데 탱크는 포용선을 그리며 대포를 쏜다. 이런 패턴의 적은 거리를 조성 한 뒤 앉아서 공격해야 한다. 깨끗하 게 없에라면 수유한 3방을 적에게 하 사례 주면 된다. 조금 지나 기차가 강 가를 지나게 되는데, 이때 수면 위로 보트가 나타나 플레이어에게 미사일





기중스러운 병배병



PRESS START

요리그 플레이어를 탁급 국제

세례쯤 퍼붓는다. 이 보트는 피하기 힘든 유도 미사일을 두발씩 아래에서 위로 신천히 반사한다. 일단 2척의 보 1 각 2발씩 4개의 미사일을 발사하면 구석에서 기다렸다가 4발의 미사일이 모이면 수유난용 던져 없에 버리자.

계속 진행하다보면 대형포대가 나 온다 양쪽에서 길을 막고 땅으로 대 포안을 굴려는데 움직임이 어중간해 서 플레이어는 출시에 불량 편이 되어 버리는데…, 일단은 정과 간격을 유지 하면서 정프로 대포앙을 피하며 공격 을 하면 유효타를 먹일 수 있을 것이 다. 이런 식으로 한쪽만 집중 공격을 하자. 둘 중 하나만 먼저 쓰러뜨리면 편하게 진행할 수 있을 것이다. 포대

> 를 쓰러뜨리고 진행하면 술 러그 플레이어가 나온다.

슐러그 플레이어에 탑승 해 계속 진행하다보면, 비 행기를 탄 적을 만나게 된 다. 이 비행기들은 여럿 이 모이면 귀찮아지니 여 릿이 모이기 전에 재빵 리 하나 하나 제거예자.

O객 보트의 당장

O포함 부대의

Stage 3

סושופו פלעו

이번 '테이지는 기차 위로 조금 ' 미니하게 전개된다. 호반에는 방폐 로 기일을 막는 병사가 나온다. 이놈 은 방대로 종단을 막으면서 나가와 강로 클린이어를 공격하는 아주 사이 会员 10 包括 10 包括 10 包括 all to the track of the effect of णालार हा उन्ताह द्वान राष  버리자, 그 외에도 기차 위 모서리 부분 퓨레이어의 사정권밖에 있는 곳 에 숨이 있다가 풀레이어가 근접하면 감사가 몸을 일어서 좋을 또는 석노 있다. 이런 귀찮은 돈들을 처리하려 ति की पिति नी हथा। हो, १४) 들은 과무는 태리만 적이 좋아 있는 그의 다음 낚시 또 하다. 작은 사람 상 때는 적이 플레이어를 꾸려고 고



## 基金(B055)

이번 보스는 너무 쉬우며 병다은 특징도 없다. 보스의 메턴은 밝힌포는 3방향으로 받사하고 거대포는 한 방 양으로, 화염난은 4방향으로 방사부 한다. 발간포와 화임단은 위에서부터 3 1발이 무리용 사어 다가온다. 및 한 갑자기 포대가 일리면서 화약 공기 도 하는데 이 화염 공격은 자리만 멀 리 잡고 있으면 절대 맞지 않는다 문 재는 보스가 쏘는 포단인데 습러고 용 레이어에 탑승하고 있나면 쉽겠지만 그렇지 않은 보병의 경우 세일 구석에 서 포탄을 끝까지 보고 피하는 방법박 에 없다 난환유 쏘는 방향이 메번 다 르기 때문에 피함 수 있는 자리는 딱 한군대밖에 없다. 그 자리를 매번 잘 찾아준다면 이번 보스도 무사히 클리 어함 수 있을 것이나





무너져 내리는 도미

이번 미션에서는 제미있는 광경이 나오는데 바로 붉레이어가 뚱보(?)로 변하는 것이다. 조건은 적의 유니트 를 많이 부수면 아이템이 나오는데. 이것들을 과식(?)하면 등보가 된다. 이 뚱보는 스피트는 느려지지만 모든 무기가 꽈워 엄된다.

Stage 4

선들을 죽이며 진행하다보면 메탈 슬러그가 나온다 말이 필요 있는 가...? 타고 보자 메탕 숨러그분 타



17 Con 12 Con 12 Con

ODE XX® A PLE PAR

Oggo 없군~등보아

09~~ 리브레티



PRESS STARIS

고 스테이지를 진행하면 황당하게 적 의 공격 패턴이 바뀐다. 일단 포탐 2 대가 등장해 공격을 버붓고, 이놈는 을 불리치면 폭격기와 호망 데시일을 탑계한 시프, 적 메탈 슈러크, 적 포 병, 적 수류단 부칙병이 동시에 나와 아군을 공격한다. 적 예탈 술라그는 앉아서 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 왜나하면 메탈 슬러그가 쓴 대포들은 전부 머리 위로 날아가기 때문이다 그런데 가끔 육탄 동격을 해오는 적 들여 있는데, 어때는 적당한 거리를 투고 적의 용식임을 잘 살펴 반격의 기회를 노리자, 이 기회에 녹습있던 수류탄윤 꺼내 적의 장갑차에게 마구 단시 : 사(만약 수류탄이 없다면 위와 같이 거리를 두고 끝까지 시켜보는

> 수밖에 없다) 이 길을 시나면 보스다 준비 6 1

## ##(805<del>5</del>]

보스는 사다란 선함 ाम हान माना न

전 보스들러를 다양하기는 않지만, 7대의 포에서 와대 는 타하이 상단이 아니다 전함에는 총 7개의 주모들 이 플레이어용 향혜 공격을 퍼붓는다. 주도가 좌우상하 여러 군대에 위치하고 있기 때문에 그에 따른 부가공격 도 좌우상하에서 있어난다

7개의 주모들을 모두 없에 머리자

이후에는 신합이 변신하게되며 전 과는 다른 공격 계년이 나온다 백분 유 한 전한을 없고: 구인터는 간건· 사나가는 기둥들을 다본하는 것이다. 이 가는는 클레이어가 진합을 향해 볼

다. 하지만 0 0000 생각해본나면 선함이 품레 이어전 향네 产 대포S. 약 을 수 있다!

총양용 박는

진과가 나온다. 이 기가들을 잘 이용 अप क्षाण भागत । प्राथम । 보스도 충분히 이길 수 있다



Stage 5 0112107 51 이번 미선은 참 까다봅니, 섹기 부 내와 수유한 무척병과 포병들이 인곳 역로 플레이어용 괴롭히가 때문이다 이늘의 공격 페닌은 포병는 양 옆에서 비사들을 풀고 뭐 에서는 작가 부녀가 준 양을 쏘는 반들이 계년 2 171 A cal 이지만 가수가 많아 쉽 धनुष ४८ 게 내적할 술의 없다 461116 3 이 위기를 벙어나는 111 , 271 1 방법은 일탁 5 th 6' 7 to 에기: 내 A TOTAL OF EACH OF 7 10 0 All the time of the extreme 12 A 5 7 all a ferminal of glights of the second हाला दम्ह ed at the property of the con-E 191 संस्थान प्राप्त विकास १४५० MARKAGE CHARLES THE पा 'लेहां के इस महिल अर 이 전 등을 수가 된다면 다시 그를 들고싶다는 전기를





Complete the contract of the

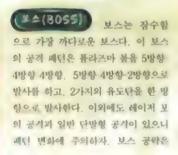
व अर्भाभी वाला अवस्थित हो।

पूर्वणास्थान व्याप्त **ए** 

AN 1981 - 131,15 7,000

면 기차가 점점 점근해와서 플레이어 를 화면 끝까지 묶고 가 깎아버린다

기차들을 전부 폭파하면 길이 하나 생기게 되는데, 이곳은 괴물들을 가둬 놓은 감옥이다 꼭 애리어51 같다. 이 곳에는 구석구석에 스페셜 무기들이 숭어있는데, 아무리 정프를 해도 얻음 수 없는 곳에 있다. 이 무기를 얻기 위해서는 스테이지 중간에 등장하는 화살표가 그려진 도르래(?)를 둘러 얻 어야 한다. 이 스테이지에서는 괴물들 이 천장, 벼, 땅 어디서든지 공격유 해와 정신이 없음 것이다. 이 괴물의 곳격 패턴은 플레이어에게 봤어 자목 유 하는 것이다. 때문에 괴용이 몸에 불지 않게 주의를 하며 원거리 공격을 하면 피해는 없을 것이다. 괴롭는을 계속 죽이면서 전행하면 메탈 슬러그 와 샷건을 입수한 수 있다. 일단 메탈 슬러그에 남중하자, 메달 슬러그를 타 면 괴용에게 피해를 입지 않으니 보스 까지 무사히 도착한 수 있을 것이다







아기도 이 기쁘이시



점프해서 밑으로 공격하는 방식으로 해야한다. 여기서 주의한 점은 점프한 다음의 체공시간과 복지점을 미리 계 산해 두어야 한다는 것이다. 그렇지 않으면 공격 도중에 오히려 아군이 당 하는 경우가 생기기 때문이다

미션6의 스테이지는 난이도가 메우

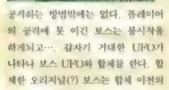
### 하면 쉽게 이길 수 있다. 중간보스의 유일한 규칙적인 공격패턴은 기관총 으로 정확히 우리를 조준해서 쏘는 것 이다. 공략방법은 이 중간 보스의 반 대쪽으로 도망 다니면서 공격하는 것 이다. 중간보스를 불리치면 물 속에 기대한 상어가 나타나 이놈을 먹어 버

위다.

여기서 계속 선행하나보면 뜻밖의 외계인과의 전투가 시작된다. 이 외계 인은 레이저 총을 사용하는데 이것은 끝바로 날아오지 않고 천천히 공중에 서 둘다가 플레이어에게 다가온다. 주 의하면서 외계인들을 죽이고 스테이시 를 전해해나가다 보면 의계인과 적군 등이 함께 있는 것을 볼 수 있다. 하 지만 외계인들이 배신을 한다. 자기능 손으로 풀레이어의 적군을 죽이고 적 상음 잡아가 버린다. 마지막 전투다



O의고의 난관



# ± (8055)

드디어 최종 전투를 시작하게 됐

다. 보스는 외계인이 탄 우주선을 충

동시키면서 뜸탐이 광선과 총알을 쓴

다. 보스의 공격 패턴은 가끔씩 광선

으로 공격하거나 미니(?) UFO용 총

동시켜 싸우게 하는 것이다. 공략법은

부시런히 좌우로 파레 다니면서 적을

불완전한 보스와는 비교가 안 된다. 훨씬 많은 머니 UFO 를 출동시키고 광선의 공격 세턴도 다양하다. 그런데 여 기서 플레이어가 적이라 여 겼던 병사와 탱크놀이 등장 하더니 플레이어를 도와 UF()를 공격해 준다. 공 약하는 방법은 분주하게

날아오는 레이저와 광선, 레이저 범을 피하면서 꾸준히 공격하는 수밖에 없 다. 노력만이 승리할 수 있는 길이다. 장기전이 된 테니 만반의 준비를 해두 자, 중간에 스페셜 무기와 메탈 슐리 그가 원소되니 잘 활용하자. '권선정 악'이라고 결국 의계인의 폐배로 전쟁 은 대단원의 막을 내리게 된다.

# Stage 6 (FINAL STAGE) 인디펜턴크 데이

유고 길다. 스테이지된 시작하자마자 물밑에서 태궁 미사일이 발사된다 이곳은 일반 엑션 게임처럼 미사일 사이로 건너 가야한다. 몸에 빠지게 나 미사일에 맞으면 숙제되니 조심하 노복 하자, 조금 더 진행하면 바람에 흔들리는 다리가 있는데, 여태껏 취 어보지 못한 친고난이도의 구간이 됨 것이다 첫 병사들은 소시하고 있는 송알과 복단을 송동원해 이군을 공기 \$1ch

우선 여기엔 포병들과 보통 평범한 병사들이 산뜩 모여있으며 다리가 흔 늘리고 적들의 용식임이 다리의 모 양에 따라 봉규칙적으로 변하기 때문

에 여간해서는 조순해서 맞추기까지 가 굉장히 힘들다. 이 위기를 넘기려 면 병사들이 또탄과 총을 쏘기 전에 아군이 먼저 쏴서 없애야 한다(너무 당연한 것인가?). 흔들리는 다리에서 쉬운 일이 아니겠지만 여기서 엄마나 작중불이 높았느냐에 따라 게임의 상 황이 변한다. 이 다리는 숙유의 다리 이다 서울 중이지 못하면 내가 중심 생과 사외 길 DEAD OR ALIVE 이다

이 중간 보스는 선작에서도 등상했 던 대머리 람보(?)로 공격 패턴이 마 구삼이라 약간 힘들겠지만 유리한 자 리용 선접해 사리를 바꿔나가며 공격





GAME CHAMP MAY 1998



말도 많고 말도 많았던 『더 라스 트 솔져스」 (일본명 「월화의 검 사,)가 등장했다.

97년 8월 KOF97의 발매후 오랜 침묵을 떼고 SNK에서 발매한 진 검 승부의 참맛을 보여준 『더 라 스트 솔격스 』, 사꾸라이 시리즈와 비교를 거부하는 진정한 검증부 의 참맛을 경험해 보자.

| MAN     | SNK   |
|---------|-------|
| Q C     | #E WA |
| italiat | BUIG. |

| <b>基本部</b> |   |
|------------|---|
|            |   |
| 124        | - |
| NEE:       |   |
| 18.97      | - |



### 조작방법

주작은 교배와 A B. C D 4개의 버는으로 살다 센터는 8발상이며 🗸 는 약에서 3은 상에서 (을 발라기 D는 된기가 벼든이다. 전방 대쉬(→ →)와 후방 대쉬(← ←)도 갖추고 있 으며 전방 점프 외에는 공중 가드나 가능하다

#### 특수입력기

← · A

선 계리터 공봉으로 단순 레버워릭 과 비는 임력에 의한 기술이 있다

짧은 약배기

캔슬가능 ←+ B 김 리치의 강배기 也容得刀 - · C 상대를 날려버리는 발차기 D. C 다리를 걸어 넘어뜨리는 기술 ←or→+B 던지기 1.2접, 도발 검질게이지는 스타트 버튼

아 차다 중단공격, 앉은 상대는 BC 동시입력 비뚤거린다

### 검질(台雲) 게이지

일반적인 파워케이지라고 생각하면 된다 공격 시에 증가하며 이 게이지 가 맥스일 때 출오되나 참재오의 등의 선생산기를 사용한 수 있다.

### 연살참

동상기와 통상기가 연속기로 이어 시는 기술, 가상 일반적인 범죄은 ←  $A \Rightarrow A \Rightarrow A \Rightarrow B \Rightarrow \leftarrow or \rightarrow Bel$ 며, 하단공기윤 섞거나 일부 케릭터는 발사기품 뽐보에 넣음 수도 있다. 미 서막 ← or →B외에는 켄슬이 가능하 므로 평살기로 연결하자

#### 파워와 스피드

라스트 솔지와 확성으로 하나와 케 릭터라노 피위와 스피트의 누가지 타 위 중 한가시를 고를 수 있다. 어떤 짓을 선택하느니 에 따라 스파!. 와 연속기 등에 서 현저한 차이가 생긴다

파위타임은 병 1대로 파위와 한 방 위주의 선송로 내전하게 될 것이 1 2 国 1 目 1 5 정신없이 몰아붙여 면서 다단 히느하는 필요할 것이다

연속기를 실수없이 구시하는 등력이

## 잠재오의

파워나임의 검을 골랐을 때 사용할 수 있는 초월살기, 세력제이지가 점말 하고 검실계이지가 가득 차있을 때 사 용이 가능하다. 가격에 성공하는 실패 하는 검실계이시가 세로가 되므로 인 속으로 사용하는 것은 불가능하다. 입



력시 버튼을 누른 상태로 배지 않으면 달래이를 주었다가 공격할 수도 있다. 일부 참세요이는 한계시간까지 모으 면 가느불능 기술이 된다

#### 난무오의

스피트타입의 검을 골랐을 때 사용 항 수 있는 초평살기, 잠재오의와 사 용 조건은 동일하다. 전 캐릭터가 공 용으로 ↓ ↓ + A + B의 커멘드봅 사 용하며 받동 중에는 통상기와 필살기 사이의 달레이가 사라져서 웬만하면 누르는 대로 다 맞는다

#### 뒝기기

선용 버튼([)버는 10년 양을 정도로

| 44                   | <b>△</b> ₹5          |
|----------------------|----------------------|
| 파워가 좋은 반면 연실참 사용 불가  | 연상참 사용 가능            |
| 상재오의 사용 기능           | 난무오의 사용 가능           |
| 일부 필삼기를 캔슬할 수 있다     | 캔슬되는 동상기가 많다         |
| 통상기의 가드 시에도 대미지를 입힌다 | 일부 봉상기의 발생시간이 빠르다    |
| 걸칠게야지가 빨리 찬다         | 검질게이지가 파워에 비해 느리게 찬다 |

해 제일에서 비송이 근 된기가 왕기
 나는의 테 조류가 있다

| 중립 or ←+D     | 점프공격을 포함한<br>상단과 중단 통상기     |
|---------------|-----------------------------|
| 1 or Z. D     | 하단 통상기                      |
| → • D         | 정프공격과 상단, 중단<br>동상기와 상단 월살기 |
| <b>&gt;</b> D | 하단 통상기와 하단 평상기              |

→ + D와 + D는 공격을 받아낼 수 있는 계간이 짧아 그만큼 타이밍을 맞추기가 힘들다. 하지만 경식이 그만 참 짧다는 것이기도 하므로 심리선에 자신 있고 반사신경만 좋다면 이쪽이 훨씬 낫다. 챙기기 후에 D를 바로 입력하면 거리에 상관없이 가격이 되는 챙기기 전용공격이 가능하다





### 무기 날리기

계속 방어만 하다보면 개립터수송의 무기가 남아간다. 접근하여 A나B 를 누르면 다시 잡을 수 있다. 무기가없어도 상대방이 스피드타입어면 통상기에 세력이 떨어지는 일은 없으므로 성급하게 무기를 집으려고 하지 말고 → \* K. ★ \* K나 잡기로 상대방을 붙어뜨려 놓고 줍는 것이 좋다. 무기가 없는 상태에선 연살성이나 튕기기는 안되므로 주의해야한다

#### 다운공격

각 캐릭터마다 상대방이 다운되었을 때 추가타를 넣을 수 있는 다운공식을 가지고 있다. 이외에도 칵케일이나 하 단공격 중에도 다운공격 판성을 가지고 있는 기술들이 있으므로 추가타를 넣을 수 있는 기회에는 놓치지 말도록 하자



이번 다운공계도 있다 단지 대쉬를 했을 뿐

#### 타임 어택

코인을 낳은 후 AIX 와 스타트비본을 동시에 입력하면 신검승부라는 글 자가 나오면서 일종의 연습모드를 할 수 있다. 시간이 60에서 90으로 바뀌고 상대방을 쓰러뜨리면 다음 상대가 연이어 나와서 시간 내내 싸워야한다. 타임어택 중에는 타격을 입어도 채력이 즐어들지 않으며 시간이 30이 되면 내력이 설명할 때까지 즐어들어 초오의 난무를 펼칠 수 있다 상대방이 통산 사에는 부방비상태이기 때문에 이 때에 연속기나 존오의로 공격하면 휴 과적으로 적은 시간 내에 쓰러뜨릴 수 있다.

# 캐릭퇴공략

# 김두한

주인공 캐릭터로 파워파인이나 스피드라인이나 다 강백하다. 특히 약배기는 성당히 빠른데다가 리치도 만 만치 않고 역속기로도 잘 이어져 먼저기로 상당히 쓸만 하다. 튕기기만조심하면 대전사에 주도권을 잡기에 부 즉행이 없다.

김두한만의 목독한 능력인 각성은 검질 제이지를 하나 소모하면서 마치 초사이연인처럼 머리가 노래지면서 파워 업을 하는 것으로 판정이나 위력 등이 전체 적으로 상승한다. 필설기 이름도 일도에서 선명으로 바꿨다. 그리고 각성상에 전용의 초오의와 잠재오와가 하나씩 생기는데 이것도 성당히 강력하다.

| 목수기      |                    | 디운공격  |                              |
|----------|--------------------|-------|------------------------------|
| 일도·속풍    | 1K+C               | '≯+B  |                              |
| 각성       | 8CD                | 초오역   |                              |
| 일도 뇌성    | ↑이외+B (공중근접)       | 황심 목룡 | Je+v→AB                      |
| 報金可      |                    | 활심·성룡 | <b>↓</b> <del>y→</del> ×2+AB |
| 일도·질풍    | <b>↓</b> ★→+A or B | (각성시) |                              |
| 일도 · 공아  | →1 >+A or B        | 잠재오의  |                              |
| 일도 · 연인참 | 1∠←A or B          | 활심·항봉 | 1×+×+18                      |
|          | (3희 연속입력)          | 확심·창룡 | <b>↓ </b>                    |
| 일도·람토    | +-<1>>→-C          | (각성시) |                              |

#### TRAT

| 원도 숙성  | 구르는 동작의 이동기 접근전시 상대의 뒤로 돌이기는    |  |
|--------|---------------------------------|--|
|        | <b>것도 가능</b>                    |  |
| 각성     | 몸에 번개가 떨어지면서 파워 업하는 기술          |  |
| 일도 질풍  | 장풍계의 기술로 연속기로 쓸 만하지만 각성전에는 그리   |  |
|        | 좋지 않다                           |  |
| 일도·공이  | 승흥권계의 대공기술 대공기와 연속기로 유용한데 각성    |  |
|        | 후에는 그 성능이 비약적으로 증가한다 파워 타양시엔    |  |
|        | 강비기, 스피드 타입시엔 악비기와 강비기로 구사하여 하트 |  |
|        | 하였을 때 →↓> +8 입력으로 추가타가 가능하다     |  |
| 일도 연인참 | 전진하면서 배는 기술로 첫 번째 것이 히트되면 모두    |  |
|        | SIE SKI                         |  |
| 일도 람도  | 근접하여 잡는 기술 공아로 추가타를 먹일 수 있다     |  |
| 황심 목용  | 아주 강력한 초오의 대공기나 연속기로 사용         |  |
|        | 가능하다                            |  |
| 황심 성평  | 각성사에만 가능한 기술                    |  |
| 왕성 항용  | 목료의 강화판 지상에서 히트시켰을 때 그 진정한 위력을  |  |



환성 창통

11양!!

肾 수 있다

화려하여 위력이저 엄청난 기술



प्रथमा स्थार स्थाना स्थाना स्थान प्रथमा विक्रा

### 수천연4기

■ 스피드타임

「약연인참 3히트」이 「약연인참 2히트 공이 수가타」 (구석에서)

 $(A_1 \Rightarrow (A_1 \Rightarrow (A_1 \Rightarrow (B_1 \Rightarrow (A_1 \Rightarrow$ 

「↓A」 > 「↓B」 → 위와 동일

←A에서 시작하지 않는다면 구석이 아니더라도 연 인참 2히트후 공아, 추가타가 들어간다

■ 파워타입

「점프공격」 ⇒ 「B」 ⇒ 「약연인참 2히트」 ⇒ 「공아 ⇒ 추가타」 or 「활심·복뽐」 「강연인참 1히트」 ⇒ 「활심·참통」



## 모리아

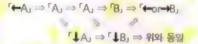
웰영과 신월을 이용한 연속기가 주무거이다. 일도 - 통은 근접전에선 그다지 도움이 되지 못해 연속기와 견제기 정도가 적당하다. 보웹은 이동기를 상당히 빠르고 이용 중엔 무적이므로 무기가 날려졌을 때 무기를 주우러 가 는 용도로 사용하면 찍당할 것이다. 물론 상대방을 현육시키는 기능도 배봉을 수 없다. 초오의와 잠재 으의는 동생기에서도 연결이 되므로 역전의 일계 으로서 충분한 위력을 받위한다.

| 일도 · 신월     | →1×.∀   |
|-------------|---|
| 일도   신월   리 | \$≥+B   |
| 일도 생월       | →17.B   |
|             | (스펙드타임 신월히트중)   |
| 있도 영월       | 1>→A or 8   |
|             | (3회 연속입력)   |
| 일도·보월       | + +A or B or C  |
| 조오의         | padesse e e e e e e e e e e e e e e e e e                     |
| 활상 · 십육야월화  |   |
| 점째오의        |   |
| 확살 - 난설월화   | ++-<-1>>++8   |
|             | 일도 신월 리<br>일도 쌍월<br>일도 영월<br>일도 보월<br>호오역<br>확실 신육아원화<br>정제오역 |

#### 후찬영속격

#### ■ 스피드타입

「월영3하트」 or 「월영2하트 ⇒ 일도 · 신월 · 리」 or 「일도 · 생월」



■ 파워타임

「점프공격」「B」「월엉1히트」「황살·십육야월화」 or 「활살·닌설월화」



| 수무원  | BC 버튼의 중단공격보다 조금 빠른 공격, 심리전으로 / | 나용   |
|------|---------------------------------|------|
| 일도·룡 | 칼집에 칼을 넣었다가 순간적으로 뽑으면서 상대방을 공   | 공격하는 |

기술 A는 상단 B는 중단 C는 하단 공격

재대기 일도 · 뽕의 발도 후 바로 A, B, C중 하나를 누르면 다시 발도대기 자세로 들어간다

발도해소

발도 자<mark>세에서 발</mark>도를 하지 않고 원래 <mark>자세로</mark> 돌아온다 일도 · 신월 연속기와 대공기 모두로 이용되는 좋은 기술

일도·신월·리 일도 · 신월에 비해 사정거리와 위력이 더 좋은 기술 일도·쌍월 스피드타입일때만 가능한 기술 일도 · 신월 후 일도 · 신월

> 리를 추가 입력하는 기술로 위력이 좋고 연속기로 사용 전전계의 기술

일도·영월 일도·보월 거의 특수기에 가까운 이동기술 A는 거의 그 자리에, B는

상대방의 앞에, C는 상대방의 뒤로 순간 이동하듯이 나타난다

활상 · 십육이월화 전방의 상대를 칼로 빠르게 베는 기술 16하트 짜리이며 막혀도 부담이 없다

앞으로 전진하면서 계속 베는 난무계기술 히트가 되지 황살 - 난설일화

않으면 바로 정지된다



A로 구시면 열도 중. 대공계로 충분인 계도다



열도 선호 학생급의 대공격리는 내 한눈에 열 수 있다



이것이 건설의 제공 日本・日本日本



창을 사용하는 빨리는 긴 무기를 이용해 상의와 빙경을 이용해 공중으로의 접근을 막고 지상에서는 QthFil로 견제 를 하면서 적절한 거리를 유지하는 것이 중요하다. 하단 빨차기도 연파로 사용하기엔 적당하지 않지만 빨생시간 이 빠르고 리치가 길어서 경제기나 연속기의 시작으로 적당하다. 소점프 역배기는 지상으로의 리치가 상당 이 길어서 접근전에서 빠져나가고 싶을 때 뒤로 접 프하면서 사용하면 울등한 팔출기이며 하단 킥 후에도심리겠으로 사용일만하다.

|   | 뿔살기 |                        | 초오의   |                           |
|---|-----|------------------------|-------|---------------------------|
| I | 빙인  | A or B                 | 설풍권   | +×+×+AB                   |
|   | 상화  | →↓ <b>y</b> +A or B    |       | (추기입력1) ↓ <b>&gt;→</b> +B |
|   | 인설참 | <b>↓</b> ✓←A or B      |       | (추기입력2)↓ <b>&gt;→·</b> C  |
|   | 빙경  | +~1>+C                 | 정제오약  |                           |
|   | 수참  | <b>→&gt;↑</b> → C (근집) | 진 설풍권 | 1×+~+B                    |

「상화」or「인설참」or「빙경」or「설풍권」

real ⇒ ray ⇒ ray ⇒ repor +8

「↓A」 ⇒ 「↓B」 ⇒ 위와 동일

■ 파워타입

· 스피드타인

「점프공격」⇒「B」⇒「약인설참」⇒「설풍권」

「진·설풍권」





공중에 날리겠다가 주락한 후 앞에 없음 세탁별 받게 된다. 얼음은 도대체 어디에서?

빙인

얼음을 발사하는 장풍계기술 많은 상대는 얼어붙는데 이때에 가격이 가능하므로 기절상태인 상대에게 연속기를 넣을 때 시작으로 사용할

전방 대각선으로 얼음기둥을 세우는 기술 때공기나 견제기 추가타 등 상화 쓸모가 많은 기술

돌진하여 배는 가슴 악하면 달레이가 큰 편이므로 연속기의 마무리로 인설참

용주위에 말 그대로 얼양거울을 만드는 기술 상대방의 장평계 기술을 빙경 더 빠른 속도로 튕겨낸다 자체에도 공격판정이 있어서 연속기나 대공기로 사용이 가능

잡기기술 상화나 빙경으로 추가타가 가능하다 수취

설풍권 등진하여 4연속 배기를 하는 초필살기, 그대로도 강하지만 2히트후 추가입력을 해주면 위력과 연출이 파워 업한다

상대방을 화면 위로 날린 후 거대한 얼음으로 가격한다. 처음 기술의 진 · 설풍권

발생시 몸주위에 선풍을 만드는데 가드 불능인데다 가 어느 정도 빨아들이는 기능까지 있어서 근거리 에서 사용해준다면 거의 성공할 것이다

83 व्यव्यव र



OC로 미무리한 기, 업맛대로 서용적도록

## 최재윤

강배기는 하단으로 사용하면 대공기로서 아주 훌륭하고 점프 사에도 판정이 성당히 좋아서 공중에서의 격**물이라면 거의** 지지 않는다. 점 프 발차기는 공격범위가 넓어서 상대병의 뒤로 넘어가면서도 걸치듯 이 어깨에 맞는다. 필생기인 니젠방은 그때로도 위력이 좋은데다가 국

전과 국방을 응용하여 어지러운 공격이 가능하다.

### 스피드타임

──► 「핵귀·청희 : 다운공격」 'B, > 'B, -/\*(근거리, 구석/

"←A, - 'A, - 'A, - 'B,

「←B」: 「전문 성순」(구석)

■ 파워타임

「점프공격」→「←B」→「천문·성순」:「시귀 육합」

「해귀 백 C, 귀야행」



ONO MOTE



무축 창성

명류 답 천문 오치루 스코

디온공격 >B .B

필살기

핵귀 니전방

명류 국전

명류 국방

명류 국라

TO BE

4 3

2

식신 · 전공 전문 성순

액귀 정희 호위인형

변화인형

조오의 식신 육합

잠재오의 핵귀·백귀야행 ←-B

↓·C '공중에서)

↑이외+B (공중근접)

T+C

→ 1 YA or B or C

A나B를 누르고 있는다'니전방 후

↑+C 니전방 or 국전 or 명류 답 후/ ↓+C 니전방 or 국전 or 명류 답후

A or B

11.C

→>1~ ~~ A

→>LV+B

+>14 ←C

12+2-AB

+×+×+B

### 7847

무주·창성 필살기에 가까운 근접 타격기

두발로 짓밟는 기술 파워타입 일때는 상대가 넘어지고 스피트타입 일 명류 답

때는 넘어지지 않지만 명류 · 국락으로 추기타가 가능하다

천물 오치루 스코

바닥의 빛으로 들어갔다가 귀신의 임에서 튀어나오는 기술 입력시 핵귀 니전방 A는 캐릭터의 후방 B는 상대방의 후방 C는 상대방의 머리 위에

나타나 몸을 희전시키면서 공격한다.

니전방(C제외) 후의 추기입력으로 가능한 기술 A는 나온 방향으로 명류·국전

가드되면 공격판정이 없다.

니전방 국전 명류 답 등에 추가 입력되는 기술 도망가기용으로 명류 국방

사용하다

B는 반대 방향으로 글러난다. 니전방 히트셔에는 추가하는가 가능하지만

명류 국악

식신 천공

천문 성순

핵귀 · 청희

호위인형

변화인형

식신 : 육합

나전방하트시 추가타로 사용되며 나전방이 가느될 때도 국전으로 구르다가 기습적으로 압력하면 해나공격으로 하느가 가능하다.

부적에서 귀신이 나와 돌진하는 창풍계 기술 방생이 빨라서 견제기 연속기로 가능하다

수적으로 상승하며 몸추워의 빛우리로 다단 히트시키는 기술 <u>착지 후에도</u> 전방으로 공격판정이 있어서 빈틈은 없다

기드불능 기술 때미지가 큰 테다가 연속기로도 가능하고 다운공격까지 추기로 들어간다

종이로 된 인형이 몽주위를 옮다가 일정시간후 시라진다 인형이 도는 중에는 상대망으로부터 받는 대미지가 1회에 한해 반으로 좋아든다

상대방과 똑같은 모습으로 변화하는 특이한 가슴 히트를 당하거나 일정시간이 저나면 본모습으로 돌아온다

앞으로 익간 뛰어 상대방의 발 밑에 부적을 붙여서 요괴인 육합을 소환하

는 기술, 하단공격이어서 기습으로

도 사용할 만하다 20히트

해귀 · 백귀야행

근접 시에만 타격이 기능한 기술 양단 맞으면 귀신 스무미리 정도가 후방에서 달라나와 상대방을 치고 지나간다



200 154



요리 생의 각 의단 위력에서 등장



माश्र~णा वर्ष्ट क्षाप्त अह सम्मा 농계선 안 된다

등을 먹구 언디에주다가

# 백촌지

화격기 일적일적의 위력이 강하지만 연속기가 그렇게 풍부한 편은 아니니 스피트라인 보다는 파워타인을 꼬르는 것이 낫다. 잡기인 부약은 추가라의 타이명을 정확이 입력할수록위력이 엄청나게 증가한다. 입력 타이명이 안 잘못되면 때미지가 적은데다가 멀리 날아가지 않게 되지만 어때는 대쉬나 격진으로 추가라가 가능하다. 물격계인 급강 중추는 약공격은 2 하트, 강공격은 3 하트 제가 중단공격이므로 주모였어서 가드하는 상대에게 사용하면 효과적이다.

#### 4048

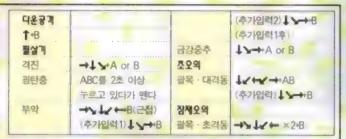
격진

광탄충 부와 급강중추

광목 · 대격동

괄목·초격동

강공격으로 사용하면 상단 방어불등이 된다. 봉 자세에도 타격판정이 있어서 연속기로 사용할 수 있고 넘어진 상대에게 추가타로도 사용이 가능하다 2초간 모으면 철봉으로 바다올 내리치는 타격기 사용하기에 따라서 강력한 잘기가 될 수도 있는 기술 입력 후에 앞으로 대쉬하면서 3연타를 날리는 돌격계공격 약공격은 연속기로 이어지므로 백촌지의 주력기술 앞으로 대쉬하면서 연타하는 기술, 4히트 정도에서 추가입력을 해주면 막강한 대미지를 입힐 수 있다 잠재오의 다운 대미지를 자랑하는 잡기기술 사정거리 내에 상대방이 있다면 반드시 잡아준다



### 주전인수기

■ 스피드타입

「악금강중추」 ⇒ 「다운공격」

 $^{\prime}$  (上)  $\rightarrow$   $^{\prime}$  (A)  $\rightarrow$   $^{\prime}$  (A)  $\rightarrow$   $^{\prime}$  (B)  $\rightarrow$  (中 or  $\rightarrow$  (B) (근)

"B, ⇒ "+B,

■ 파워타임

「점프공격」 ⇒ 「B」 → 「약금강중추」 ⇒ 「괄목·대격동 ⇒ 추가입력」

「다운공격」



7647

C : '격진



부역 장이서 공중으로 단찬

WORLD TO STILL ON MANAGEN

할아지는 것을 추억1대트, 이미 설닷지만 용원이 되어 추억되기 임들이진다

## 야규

선선조 출산답게 준설이라는 '아들' 비슷한 찌르기 가 있다. 전제기로 최강의 판정과 발생시간을 자랑한 다. 중거리에서 이걸로 목록 찔러대기만 하면 상대의 분노 개이지가 상송하여 목록 사태가 일어낼 수 있으 나 대전시에 남빛은 자제하자, 대전 전법은 준 설로 전제하다가 기회가 오면 역비기로 시작하 는연속기로 상대의 에너지를 깎는 것이 기본,

| - u o-  | AL ALL            |
|---------|-------------------|
| 다운공격    |                   |
| ₩•B     |                   |
| 동살기     |                   |
| 질공살     | ←(저장)→+A or B     |
| 허공살     | ↓(저장) 1+A or B    |
| 랑아      | ←(저장)→+C          |
| (추가1)   | ↑>→C              |
| (추가2)   | ₩+C               |
| 준살      | ★ ← A or B(추가)    |
| 중요역     |                   |
| 진・랑아    | J√+√→+AB          |
| 함께오의    |                   |
| 최종 · 랑아 | ↓ ← → + B(모으기 가능) |

질공살 검기를 발사하는 기술 약공격은 발생시간이 빠르고 연속기로 들어가지만 강공격은 발생시간이 느려 연속기로는 불가능 도를 대각선 위로 찌르는 기술로 대공기와 연속기로 모두 허공살 사용 할 수 있다. 단 머리 위에는 타격 판정이 없으므로 대공기로 사용할 경우에 주의하자. 들전계 몸통 박치기 기술로 통상기 캔슬 연속기로 가장 권장한다 추가타로는 추가2를 권장한다 추가1은 달레이기 크고 다운 공격이 화면 구석을 제외하고 들어가지 않는다. 준살 최강의 견제기, 딜레이도 없고 리치도 길다 히트 시에는 A나 B버튼을 연타하면 연속 찌르기가 들어간다 진 : 랑아 랑아의 버전 업판 최종 랑아 랑아의 최종 버전으로 히트시 신선조의 깃발에 쓰여있는 ፟፟፟ቜ 지가 번째인다. B버튼을 누르고 있는 것으로 모으기가 가능하다. 모으는 시간에 비례 해서 대미지가 상승하고 계속 모으고 있으면 몸이 붉어지 고 가드 불능이 된다. 그래 너 신선조 맛다

[항아, or '준살」

-A, > A, > B, > B,

「【A」:「【B」:「허공삼」





파워타입

「점프공격」→ 「B」→ 「질공살」or「랑아」or「준살」→ 「진·랑아」





여기시 경습

## 아마노

엄청난 파워형 케릭터로 거비차형용 "구수힘"은 의의 로 빨라서 연설함 중에도 연절이 가능하고 추가입력인 현용의 운도시빗기는 정확한 바이밍에 압력하면 연 속기이지만 조금만 틀려도 가드가 된다. 게마고상 은 지생기이지만 타이밍만 잘 맞춘다면 대공기로서 도 매우 훌륭하다. 대미지도 만만치 않은편

통생기 중에는 없어서 강배기가 대공기로서 좋다. 제프공 격중 강배기는 판정이 좋은 편이긴 하지만 지상의 상대를 이트시키지 못하고 차지를 하면 앞으로 비틀하면서 무행비상태가 되므로 사용시 주의해야한다.

작자 거비처형용 "구수회" 항봉의 훈도시 벗기

앞으로 대쉬해서 상대방의 배쯤 써르는 가슴. 상대방을 마구 연타하는 기술

"구수함"의 마지막 일격이 나가는 순간 입력하는

것이 포인트

핊지 **밀지힐**  봉을 한번 놀린 후 대위하면서 타격하는 기술 필지의 초강화판. 버튼을 누르고 있는 시간에 비례하여 위력이 증가하고 최대로 모은 후 자동타격이

되면 가드불능기가 된다.

고비차

임종의 반격기 성공시 약작자가 추가터로 들어감 상대방이 걸려들지 않아도 검장게이지를 세우는 기능이 있다.

장기도 계마고상 잠기공격 구석에서 성공하면 다운공격도 가능하다

대쉬하면서 어퍼 것을 날리는 기술 대공기, 연숙기 모두 가능하다

반상비의 일수 "토킨" 반상비의 일수 "비차"

일본식 장기앓을 상대방에게 날리는 기술 장기알을 전방으로 던진다

반상비의 일수 "각행"

대공용 잠세오의 장기알을 40도 정도 위로 던진다







발자, 주기터를 놓자지 않자

### 다운공격

Y+B

### 중상기

거비자형웅 "구수힘"

혈웅의 훈도서 벗기

필지의

고비차

장기도 게미고상

초오의

반상비의 일수 "토킨"

잠재오의

반성비의 일수 "비차" 반상비의 잃수 "각행"

or ++++A or B

A버튼 연타

↓>→B ("구수힘"히트중)

-> JULY -B

필지 입력후 B버튼을 누르고 있는다

→メナベ ←C

'> 'C (근접)

→1 >C

→>12 ← ×2+AB

→>1~ + ×2+B →>1/+ ×2.A

「거비차혈웅 "구수힘";

**스피드타임** 

「←A」→「A or ↓A」→「B」→「작자」

「B」 ⇒ 「← or →B」 or 「게마고상」

및 파워타입

「고비차」 or 'B」 ⇒ '약 자작」 ⇒ '반성비의 일수 "토킨"」

「점프공격, ⇒ 「B」 ⇒ 「게마고상」









반비상의 잃수 "토건"이 책중!! 判例 宣明代 蚕豆



것으로 가끔 상대에게 정신대的이를 주자.

| 0 "0   | 나운공격              |  | 조과대랑   | →↓ >+A or B or C  |
|--|-------------------|--|--------|---|
| Company of the compan | ¥⊮B               |  | 무공용    | 11+C  |
| 공격 리치가 짧고 점프 공격도 판정이 좋지 않아   | 필살기               | The state of the s | 조오역    | Tritical contract of the last |
| 선제공격은 불리하다, 그러나 약 HIT (AH톤)에서 파  | 귀서                | <b>↓</b> ★ A or B or C   | 현무의 포후 | -+-~1>-+AB  |
| 되는 연속기가 상당하고 잡기인 조교대랑을 적절이   | 귀무·지              | → LV ← A or B  | 잠재오의   | annia di manana |
| 쓰면 근접전에서 상대보다 우위에 설수 있다. 그리  | 귀무·천              | →>1<++C  | 현무의 노  | -+-√1>-+B   |
| 고도텔에 타격판정이 있어 통생기 캠슬도발같은   |                   |  | _,,,_  |   |
| NOT NOT A LONG THE REAL PROPERTY OF THE PARTY OF THE PART | The second second |  |        |   |

귀서 약공격은 발생시간은 빠르지만 히트시 다운이 되지 않는다. 강공격은 발생시간은 좀더 느리지만 통상기 캔슬 연속기를 넣는데는 지장이 없고 히트시 다운이 된다. C버튼은 자라가 나오고 맞는 사람의 에너지를 채워준다.

귀무·지 악공격은 통상기 캔슬 연속기로 사용이 가능하지만 다운이 되지 않는다. 강공격은 통상기 캔슬 연속기는 불가능하지만 다운이 된다.





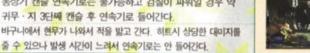
귀무 - 지 경공격 이번 후

현무의 포후

**apale** SONOR

사라진 후 상대의 머리 위로 떨어진다. 하단가드 불능. 통상기 캔슬 연속기로는 불가능하고 검질이 파워일 경우 약 귀무·지 3단째 캔슬 후 연속기로 들어간다.

현무의 노 바구니에서 현무가 나와서 적을 밟고 간다. 허트시 상당한 대미지를



# 주천연속기

■ 스피드타입

「귀서」or「귀무·천」or「조과대랑A」

 $^{r}\leftarrow A_{1} \Rightarrow ^{r}A_{1} \Rightarrow ^{r}A_{2} \Rightarrow ^{r}B_{3} \Rightarrow ^{r}\rightarrow B_{3}$ 0

"LA, ⇒ "LB,

파워타입

「점프공격」 ⇒ 「B」 ⇒ 「귀무·지 3히트」 ⇒ 「현무의 포후」

TLB,

귀무·천 발생시간이 빨라 통상기 캔슬

조과대랑

연속기가 기능하다. 가드 불능의 캐치 잡기로 근거리는 A, 중거리는 B, 장거리는 C를 사용한다.





# 황비홍

희강의 연속기 캐릭터로 판정, 스피드 등 최 강 캐릭터, 실시없는 공격으로 상대의 전의를 생설하게 하자.

| 1000   | LC1           |   |
|--------|---------------|---|
| 스피드타입  | 7             |   |
|        | rAJ ⇒ rBJ     | → 「↓C」「용추선3연격」  |
|        | 1010          | 0 01  |
| r+A => |               | $l \rightarrow C^1 \Rightarrow l \uparrow C^1 \Rightarrow l \uparrow C^1$ |
|        | 0 7 0         | 1 1   |
|        | "TAJ = "TBJ - | -   |

|   | 특수기         |                  | 임선상            | →1.>-B                               |
|---|-------------|------------------|----------------|--------------------------------------|
|   | 무           | A4B              | (本71)          | (염선상中) 1·8                           |
| - | 화영          | (早中)A or B or C  | 염용파미           | →>↓V ←A or B                         |
| ı | 염군          | (早中) 1/ ←・B      | (李가)           | +~1×+B                               |
|   | 선풍          | (早中) <b>↓</b> ⋅C | 무영각            | (공중) ‡+C                             |
|   | 식취          | 도발중 스타트를         | 초오역            |                                      |
|   |             | 누르고 있는다.         | 오의 ·           | 1×+×→AB                              |
|   | 다운공격        |                  | 영용전신           |                                      |
|   | <b>1</b> +C |                  | 잠재오역           | (7711) 1111 (10) 4110 (10) 4111 (11) |
|   | 필살기         |                  | 비오의 ·<br>창천무영각 | 1×+×+c                               |
|   | 용추선         | <b>1</b> ~+€     |                |                                      |



■ 파워타입



용추선

| 무  | 희피기로 공중, 중, 하단의 모든 공격을 피할 수 있다.                                |
|----|--|
| 화영 | 회피 후 공격, 히트시 연속기로 용추선 9히트를 더할 수 있다.                            |
| 염군 | 회피 후 용추선 1단을 하는 것과 동일.   |
| 선풍 | 히트시 하단 C가 2번 더 들어가고 다운된다. 하단 C를<br>한번만 하고 용추선으로 11 연타를 할 수 있다. |

용쇄락 선풍 후 내려차기를 한다. 총 4히트 연속기 도밥 중 계속 스타트를 누르고 식취 있으면 웹시맨 비슷한 동작음

하고 있는다.

통상기 캔슬 후 3회 연속입력을 모두 성공하면 총 9히트가 나온다



श्रम राष्ट्रभ प्राप्त



염선상 염용파미

무영각

오의 ·

염용전신

비오의 .

추가타를 정확한 타이잉에 입력하면 총 4히트가 된다. 돌진계 기술로 연속기의 마지막으로 좋다. 하지만 약공격이나 공격 둘다 다운이 되지 않고 히트 시에도 우선권이 없으므로 히트시 튕기기로 심리전을 유도하자.

히트 수는 많지만 기술 발생시간이 느려서 유용하지 못하다. 파워 타입일때 필살기를 캔슬해서 연속기로 넣을 수 있다.

연속기로는 못 넣지만 기술 자체가 아주 멋지고 대미지도

창천무영각 크다.

## 시쿄

이 비색도 신선조 출신이지만 야규와는 달리 상당히 변태적인 캐릭터, 주력 기술은 독취를 이 용한 심리전과 기습 참육카마이타치, 땅 핥으며 미끄러지기를 이용해 상대의 가드 혼란을 유도 한 후의 연속기와 카멘트 잡기인 무자비 취 르기를 이용한 공격이다. 중간중간도빨을 입력하고 따라 하면서 캐릭터와 일체가 되는 것도 필수 요소(맞을지도 모른다).

| 특수기         | MARKED BY     | 땅 핥으며   | <del>→</del>         |
|-------------|---------------|---------|----------------------|
| 내장 파헤치기     | 다운 공격 중 레버 회전 | 미끄러지기   |                      |
| <b>다운공격</b> |               | 참육카마이타치 | +~+ >+A or B         |
| <b>1</b> +B |               | 참육대협    | (공중에서)↓ <b>✓←</b> ·B |
| 필살기         |               | 무자비찌르기  | (근접)→>1~←C           |
| 독취          | J∠←A or B     | 초오의     |                      |
| 쪼아먹기        | 독취중 🕇 🖰       | 미흉사쇠·광희 | 1>++× 1+×+AB         |
| 회전간뽑기       | →1 ¥A or B    | 잠제오의    |                      |
|             | (A or B연타)    | 미흉사쇠·흉기 | ↑>→↑>→®              |

### 주천연속기

■ 스파드타인

「회전간뿔기」or「참육카이이타치」

FA => FA => FA => FAB => F-B

「무자비찌르기」



가본 중보에서

「점프공격」⇒ 「B」⇒ 「회전간 뽑기」⇒ 「미홍사쇠광희」 표 파워타입

r18,

내장 파헤치기 다운공격(†B 후 레버를 희전 시키면 기술명대로 행동한다)

DEST TOPE



쪼이먹기

무기를 던지는 필살기로 나가는 도중과 하강시까지만 공격판정이 있다. 통상기 캔슬 연속기로 사용할 수 있고 히트시 다운이 된다. 독취 중 입력하면 무기가 돌아오지 않고 낙하한다. 앉아 가드가 불가능하고 낙하 도중에도 타격 판정이 있다.

1 Out

희전긴뽑기

무기를 손에 든 상태로 회전시키며 찔러내는 기술, 통상기 캔슬 후 연속기로 적극 추천하는 기술. A버튼은 앞으로, B버튼은 대각선 위로 찔러낸다. 기술 발동 후 같은 버튼을 연타하면 무기를 앞으로 던진다. 상대가 가드했을 때 앞으로 무기를 던지면 허점이 없다. A버튼으로 사용하면 근거리 히트시 최대 12히트까지 나온다. 시코의 주력 기술중 하나. 대쉬중 중, 상단 공격에 맞지 않으며 기술

땅 할으며 미끄러지기

발동시 검기 게이지가 약간 옮라 간다. 상대의 다리사이를 지나서 뒤로 돌이가기 때문에 가드 혼란 을 유도하여 공격 기회를 잡을



참육카이이타치

돌진기로 땅 핥으며 미끄러지기와 동작이 비슷하다. 약공격보다 강공격 쪽이 대미지가 크지만 악공격은 히트시 다운 공격이 추가로 들어간다(추가 10히트).

참육대협

공중에서 대각선 아래로 하강하면서 베는 기술. 앉아 가드가 불가능하고 상대가 가드 했을 때 혀점이 많아서 그리 유용한 기술은 못된다.

무자비 찌르기

커앤드 잡기로 잡기 범위가 상당히 넓다.

미흉사쇠광희

독취의 레벨 업 버전으로 무기가 공중에서 천천히 날아간다. 물론 날아가는 도중에도 타격 판정이 있고 도발로 캔슬을 할 수 있다. 캔슬 후 (→ > ↓ ◆ ← AB)를 입력하면 무기가 재상승하면서 추가 대미자를 준다.

미흥시쇠흉기 돌진계 기술로 히트하면 멋진 연

출을 보여준다(화면에 凶이라는 흰색 글씨). 상대가 가드했을 때 허점이 크므로 통상기나 필살기 를 캔슬한 후 연속기로 사용하자.





O의건간병계로 따무리

## 잔테츠

풍상기 발생시간도 빠르고 대쉬도 빠르고 정프도 빠르 고 필살기의 발생시간도 빠르다. 「사쇼,의 한조와 「용호의 권,의 에이지를 섞어 놓은 듯한 기술도 다수 존재한다. 통상기의 파워도 상당히 강해서 캔슬 연속기 하나만 성공시키도 상대 에너 지 게이지의 1/3 정도는 뽑을 수 있다. 기본 전술은 역시 빠른 대 쉬와 점프 공격을 이용한 선제 공격으로 기선을 제압하는 것.

| 특수기  |                     | 해봉   | (공중에서)↓★→A or B   |
|------|---------------------|------|-------------------|
| 가참   | (대쉬中)B              | 천마락  | (근접시)→>↓↓<        |
| 다운공격 |                     | 수면은  | ←1~+A             |
| >+ B |                     | 기공포  | <b>₩</b>          |
| 필살기  |                     | 초오역  |                   |
| 유영진  | <b>↓</b> ≻→+A or B  | 당랑쌍인 | J×+×→AB           |
| 유영인  | (유영진中)↓>→A or B     |      | 駅を中(1×→B, 1×→     |
| 강단·개 | <b>→+~/↓&gt;→</b> B |      | +B)or(1>+C, 1>+C) |
| 롱참   | →1 >+C              | 잠째오의 |                   |
| 천미각  | (공중에서)↓+C           | 어둠시낭 | →>1~←×2+B         |

### 주천연속기

 $\Gamma A_1 \Rightarrow \Gamma B_1 \Rightarrow \Rightarrow \Gamma \rightarrow B_1$ ■ 스피드타인 "+A, => "A, => "IA, -

D 1

「유영진+유영인」or「강철베기 개량」or「우리베기」or「기공포」or「당랑쌍인」





| 새우자르기   | 대쉬공격   |
|---------|--|
| 유영진     | 통상기 캔슬 연속기로 사용 가능하며 파동권계의 기술을                |
|         | 상대에게 돌려보낸다.                                  |
| 유영인     | 유영진의 추가타로 유영진 히트시 연속기로 들어간다.                 |
| 강철 베기   | 용호의 권 시리즈의 에이지와 같다. 스피트타입의 경우 화면             |
| 개량      | 끝까지 가지 않는다. 통상기 캔슬 연속기로 가능                   |
| 우리베기    | 발로 하는 승룡권? 이라는 표현이 가장 적절하다. 범위도              |
|         | 꽤 넓고 다운 공격이 들어가기 때문에 대미지도 짭짤하다.              |
| 천마각     | 황비홍의 무영각과 비슷한 기술인데 차이점은 점프 높이에               |
|         | 상관없이 쓸 수 있다는 점이다. 소점프를 캔슬하면서 선               |
|         | 입력을 하면 앉아 기드가 불가능하다.                         |
| 해골짜집기   | 바닥에만 타격 판정이 있다. 발생시간이 빠르기 때문에                |
|         | 정프 강베기와 섞어서 쓰면 유용하다.                         |
| 천미떨어뜨리기 | 이것은 한조의 때까치떨어뜨리기와 비슷한 기술이다.                  |
| 수면숨기    | 한조의 기술과 흡사하다. 공격, 이동, 방어할 때 잠깐씩              |
|         | 모습을 드러낸다. 발생시간이 느리지만 자신의 위치를 확인할             |
|         | 능력이 있다면 상대를 대 혼란에 빠뜨릴 수 있다.                  |
| 기공포     | 장풍을 발사하는데 근거리에서 4히트까지 나온다. 통상기               |
|         | 캔슬 연속기로 사용하면 아주 좋고 검 <mark>질</mark> 이 파워인 경우 |
|         | 가공포 캔슬 초오의가 된다.                              |
| 당랑쌍인    | 난무계 기술로 추가 입력을 할 때 (어뜬을 사용하면 더 멋지다.          |
| 어둠사냥    | 잡기 계열로 강배기 후 캔슬 잡기가 가능하다.                    |

#### 파위타입

「점프공격」⇒「B」⇒「기공포」⇒「당랑쌍인+추기타」







# 과지모도

등상기의 발생 시간이 늦기 때문에 검진을 파 위로 선택하는 쪽이 유리하다. 커맨드 집기의 범위가 최고로 넓기 때문에 강배기 행슬 후 커맨드 잡기나 초오의 등으로 캔슬하면 한번에 반 정도의 에너지를 소모시킬 수 있다.

| 목수기      |                       | (추가) | (염포후 허트후)A연타   |
|----------|-----------------------|------|--|
| 쇄권 · 맹호조 | <b>←</b> B            | 절포후  | → <b>1</b> >+B   |
| 쇄각·돌각    | (대쉬中)C                | (추가) | (절포후 히트후)B연타   |
| 유리쇄      | (공중근접) <b>\↑ ♪</b> ⋅B | 비취쇄  | (근접시) <b>←√↓&gt;→</b> C  |
|          | or C                  | 금강쇄  | (근접시)→>↓↓ </td   |
| 다운공격     |                       | 초오역  |  |
| ¥+C      |                       | 인과용보 | →>14 ←×2+AB  |
| 필삼기      |                       | 잠재오의 | The state of the s |
| 백호조      | <b>↓</b> ∠←A or B     | 불구제천 | →>1×+×2+B  |
| 열포후      | →1 YA                 |      |  |



쇄권 · 맹호조

영주를 감지 않은 팔로 상대를 후려치는 기술로 2히트가 나오고 상대가 다운된다.

히트 후 절포후가 연속기로 들어간다. 스피드타입인 경우 타격기로 색각·돌각 파워인 경우는 잡기로 들어간다.



절후후로



유리쇄 백호조 공중 잡기로 잡기 범위도 넓고 대미지도 괜찮다. 염주를 감은 손으로 상대를 할퀴는 기술로 약공격은 발생 시간이 빨리서 통상기 캠슬 연속기로 들어간다. 강공격은 발생 시간은 느리지만 2히트이고 대미지가 더 크다.

히트시 A버튼을 연타하면 손바닥에서 발출되는 기로 근접시 5히트를 추가할 수 있고 허트시 다운된다.

열포후의 대공기 버전이다. 점프 공격을 예측하고 공격하면 상대를 잡는다. 쇄각·돌각 후 캔슬 연속기로, 또 상대의 점프 공격을 튕긴 후 연속기로 사용 가능하다.

커맨드 잡기로 금강쇄보다 위력이 떨어진다. 비취쇄

커맨드 잡기로 잡기에 성공하면 상대를 들어서 땅에 3번 내리 찍는다. 잡기 범위가 상당히 길고 대미지 매우 크다. 파워타입인 경우 필살기를 캔슬해서 쓰면 한줄 정도의 대미지를 줄 수 있고 스피드인 경우는 기본 5단 콤보중 2단에서 캔슬해서 쓰면 잡을 수 있다. 인과응보의 레벨 업 버전으로 대미지는 거의 한줄정도

통상기를 캔슬해서 쓸 수 있다.

## 무사시

무사시 선택 병법은 캐릭터 설택표의단이서

(C버튼 6회) ➡ (B버튼 3회) ➡ (C버튼 4회) 출처 레디르 베르게 눌러주면된다. 성공하면 케리터 선택 화면의 첫불 의 양쪽 구석에 화살표가 나타낸다. 중간 보스답게 연방연방의 위력이 상당하고 판납기들은 하점이 거의 없는 기술률이 많다. 검 집을 피워로 선택했을 경우는 강세기 팔살기 초오의 연속기 만으 로 정한 이상의에 가를 때운 수 있다.

| 목수기  |                          | 십자베기  | →↓ >+B (모으기 가능)      |
|------|--------------------------|-------|----------------------|
| 비도이연 | V+B                      | 힘이연   | (근접시)→ <b>&gt;↓↓</b> |
| 겁열검  | ←B                       | 집중    | A를 누르고 있는다.          |
| 다운공격 |                          | 초오역   |                      |
| ¥B   | and the same of the same | 오륜연베기 | → ¥¥×↔AB             |
| 필살기  |                          | 잠재오의  |                      |
| 간흥천  | Jy→B                     | 이천무쌍검 | → \                  |
| 기술2  | +VIV+A                   |       |                      |

#### 추천연속기

「간홈천」or「협가시」or「십자베기」or ■ 스피드타입 「오륜연베기」 or 「이천무쌍검」

 $\leftarrow A_{\downarrow} \Rightarrow \lceil A_{\downarrow} \Rightarrow \lceil A_{\downarrow} \Rightarrow \lceil B_{\downarrow} \Rightarrow \lceil \rightarrow B_{\downarrow}$ TA = TB

「비도이연」

파워타입

「점프공격」⇒ B」⇒ 「험가시」 ⇒ 「오륜연베기」





# 크라이시스 크라이스트

플러이 가능한 것은 가정용뿐으로 다른 케릭터와 비 교해 상당이 우수한 성능을 자랑한다. 지상에서의 검은 리치 · 판정 · 공격력 · 스피드 모두 우수하다. 공중전 에서도 급강하기술이 있어 기습하기도 한다. 라스트보 스에이올리는 강인함을 자랑하고 있다.

선택방법(가정용네오지오에 안임)

열포후

절포후

금강쇄

인과응보

불구제천

비도이연 첫 번째는 하단, 두 번째는 중단의 판정을 가진 연속 베기로 기습시 가드 하기가 까다롭다.

강베기의 버전 업판으로 리치가 상당히 길다. 발생시간이 늦어서 겁엘검 통상기 캔슬 연속기로는 사용이 불가능하지만 히트시 간홈천으로 연결할 수 있다. 대미지가 크므로 중거리 건제용으로 사용하자.

단 근거리에는 타격 판정이 없다. 주의!

돌진계 기술로 몸통 박치기 후 상대를 3번 더 벤다. 총 4히트로 험기시

통상기 캔슬 연속기로 가장 많이 쓰이는 기술이다

B버튼을 누르고 있는 것으로 십자베기 모으기가 가능하다. 계속 모으고 있으면 몸이 붉어지는데 이 때는 가드 불능기가 된다. 모으기

대미지 시간에 정비레한다. 커맨드 잡기인데 잡기 거리가 상당히

힘이연 짧다

기술이다. A버튼을 누르고 있으면 검기 게이지가 올라가는데 집중기모으기 처음 발동 시간이 지나면 금새 게이지가 다 차버린다. 그러나 발동 시간이 약간 느리므로 상대를 다운시킨 후 시도하자.

돌진계 난무 기술로 총 4히트가 나온다. 발생 시간도 빠르고 오륜연베기 대미지가 많다.

이천무쌍검 역시 돌진계 난무 기술로 오륜연베기의 버전업 판





잠제오의 병동





게이다 선택하면이너 3초 OILDI CH는 6회 → BH는 3회 → CH는 4회 를 순서대로 임백만다.